8/91 DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/ sfr 6,50
Lit.6900/ hfl 8,-
dkr 35,-/ fmk 24,-

POWER PLAY

Frische Brise

STARS & STRIPES & SOFTWARE

Erster Bericht von der Chicago-Messe

Geschicklichkeits-Cocktail

WIZKID DREHT AUF

Sensible Softwares Wizball-Nachfolger

Lichtschutzfaktor 1000

Gratis! Sonnenschild im Heft Cool in den Sommer

Höhenflug in VGA

FLIEGER IM HÄRTETEST

- Jet Fighter 2
- Chuck Yeager 2

SPIRIT of ADVENTURE

SCREENSHOTS: AMIGA

EINE ALTE RELIGION,
EINE FURCHTBARE DROGE, EINE GEWALTIGE MACHT
... DER KAMPF BEGINNT ...

AMIGA

ATARI

BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.



BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel.: 06107/62067

C 64

PC

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/680460, Fax 0234/680497

intern

Hab' Sonne im Herzen, den Schild auf der Stirn: Layouterin Barbara stand Modell

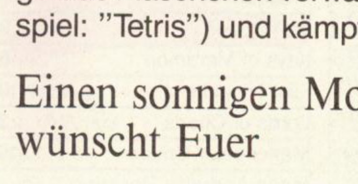
Keine Panik in der Redaktion

Weht sonst ein Hauch von Panik durch die Redaktion ("Raaah! Wer hat meinen Spielstand gelöscht?", "Was? Ultima 100 läuft nur mit 20 MByte RAM?", "Der Schwerpunkt muß in 16 Sekunden fertig sein"), blieb es in den letzten vier Wochen erstaunlich ruhig. Die Redaktion war streckenweise restlos verwaist: Zuerst ließ sich Anatol im Urlaub vollregnen, dann wechselte Winnie statt dem Wagen gleich die ganze Wohnung. Währenddessen packten Martin und Michael die Zahnbürsten, luden die Game-Boy-Akkus auf und flogen nach Chicago, um auf der CES neue Spiele abzustauben: das Messetelegramm lest Ihr auf Seite 8. Anatol und Heinrich besuchten die "fantastischen Zwei" (Stefan Müller, PR-Manager bei Bomico und Peter-Lutz Weiss, Geschäftsführer der neugegründeten Laguna) in Frankfurt. Zu dieser Zeit bastelte Rolf Boyke an dem Sonnenschutz, den Ihr auf Seite 93 findet. Modell steht übrigens Barbara Kleiber-Wurm. Sie sprang bei dieser Ausgabe für Layouterin Christine Baumkirch ein, die es inzwischen nach Portugal verschlagen hat. Barbara wird sich auch um das neue Power-Tips-Sonderheft kümmern, über dem Volker derzeit schwitzt (am Kiosk ab 20.7 zu haben). Und noch eine Neuerung: Rolf bekommt ab sofort Verstärkung von Arno Krämer. Arno ist seit kurzem frischgebackener zweifacher Vater — wir gratulieren nachträglich. Wenn er nicht gerade Fläschchen vorwärmt, arbeitet er an seinem Mac (Lieblingsspiel: "Tetris") und kämpft mit Desktop-Publishing-Programmen.



Die "fantastischen" Zwei

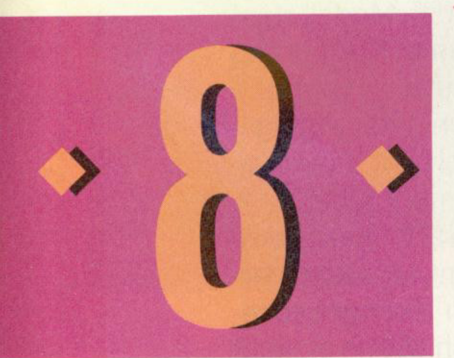
Fläschchen, Macintosh und Power-Play-Layout: Arno Krämer legt los



Einen sonnigen Monat wünscht Euer

Power-Play-Team

33 Die Hohepriesterin aus "Spirit of Adventure" ist stolz auf ihren Bauchnabel



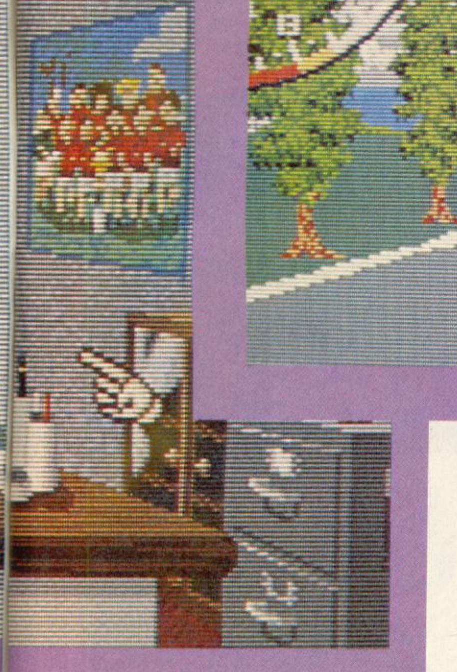
Aktuell

Unter der Lupe

Rubriken

Computerspieletests

Kurztests Computerspiele



103
Leider ohne geregelten 3-Wege Katalysator: "Mario Andrettis Racing Challenge"

105
Der aufgeräumte Arbeitsplatz des "Super League Manager"

93
Kess, dank Sonnenschutz. Layouterin Babsi auf dem Weg in die Disco.





Videospieletests

Titelthemen

DIE WERTUNGEN

Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verrät Euch diese Seite.

	Spitzenklasse	Gut	Durchschnitt	Mäßig	Miserabel
Anatol Locker al					
Heinrich Lenhardt hl					
Michael Hengst mh					
Martin Gaksch mg					
Winfried Forster wi					
Volker Weitz vw					

In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests anwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens hundert Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Grafik, Sound und Wertung

Bei der **GRAFIK**-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **SOUND** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamt-Wertung, die bei uns ***POWER-WERTUNG*** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist. Umsetzungen

Die Software-Firma, die das Spiel veröffentlicht hat.

Die Grafikwertung. Bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die VGA-Grafik. Wenn das Spiel unter Hercules läuft, oder eine interessante EGA-Grafik bietet, wird das extra im Text erwähnt.

Die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS bewerten wir den AdLib-Sound, sonst den PC-Piepser.

Der Schwierigkeitsgrad. Es gibt drei Abstufungen: leicht, mittel und schwer. Kann man aus mehreren wählen, so steht hier "einstellbar".

Das Spielgenre (beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").

Die unverbindliche Preisempfehlung, die der Hersteller für das Spiel vorgibt.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Simarils, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS 39%		AMIGA 39%	
Grafik: 60%	Sound: 38%	Grafik: 65%	Sound: 41%
Schwierigkeit: leicht		Schwierigkeit: leicht	
ATARI ST 39%		**C 64**	
Grafik: 65%	Sound: 41%	nicht geplant	
Schwierigkeit: leicht			

Hier findet Ihr das Wichtigste: die *POWER-WERTUNG* (den Spielspaß). "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres. Das Spiel wird für jeden Computertyp einzeln bewertet.

Hier steht entweder die Grafik und Soundwertung oder "nicht geplant" (das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (die Software-Firma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für Neuvorstellungen oder bessere Spiele zu sparen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers oder Videospiels. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und *POWER-WERTUNG* werden von der gesamten Redaktion gemeinsam (meist nach hitzigen Debatten) bestimmt.

Um eine gute Übersicht zu gewährleisten, haben wir alle Wertungen in einem Kasten zusammengefaßt. In unserem Steckbrief findet Ihr die Begrif-

Wanted: Spiele-Steckbrief

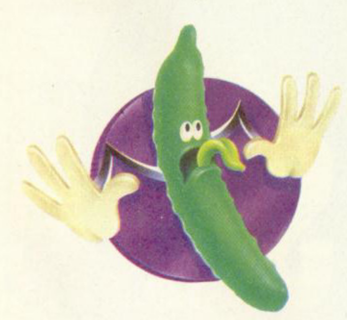
fe genau erklärt. Der Steckbrief steht bei jedem Computer- oder Videospiel-Test. Versionen, die zum Redaktionsschluß nicht testbar waren, werden in der Rubrik Kurztests vorgestellt und bewertet.

Gurken und Medaillen

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das *POWER-PLAY*-Prädikat und die *POWER-PLAY*-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die *POWER-PLAY*-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. *al*



Das obige Symbol ist das heiß begehrte *POWER PLAY*-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren, bekommen diese Auszeichnung.



Hütet Euch vor Spielen, denen wir die *POWER PLAY*-Gurke (obige Abbildung) verleihen. Die so gekürten Programme lassen sich auch bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Softwarelieblinge

Momentan spielt...

...Michael Hengst

Jetfighter II (MS-DOS), PP Hammer (Amiga), Chuck Yeager 2 (MS-DOS)

...Martin Gaksch

Wardner (Mega Drive), Solomons Club (Game Boy), GG Shinobi (Game Gear)

...Heinrich Lenhardt

Logical (Amiga), Pirates (MS-DOS), Mini Putt (Game Boy)

...Anatol Locker

Jetfighter II (MS-DOS), Solomons Club (Game Boy), Toki (Amiga)

...Volker Weitz

Bandit Kings (Amiga), Jetfighter II (MS-DOS), Mickey Mouse II (Game Boy)

...Winnie Forster

Bandit Kings (Amiga), Harmony (Game Boy), Wardner (Mega Drive)



Amiga ☆ Atari ST ☆ IBM ☆ C 64

	Amiga	Atari ST	IBM	C 64 Disk.
'NAM *1965-1975* (dt.)	74,95	74,95	89,95	-
Armour-Geddon (dt.)	59,95	V.mö.	-	-
Back to the Future 3 (dt.)	59,95	59,95	-	39,95
Bane of the Cosmic Forge (1 MB)	89,95	-	89,95	-
Blue Max – Aces of war	72,95	*74,95	79,95	-
Brat	59,95	59,95	-	-
Buck Rogers (dt.)	89,95	-	89,95	-
Bundesliga Manager (dt.)	52,95	52,95	59,95	39,95
Cadaver (dt.)	66,95	66,95	-	-
Centurion – Defender or Rome (dt.)	59,95	-	74,95	-
Champions of Krynn (dt.) Amiga 1 MB	66,95	-	72,95	59,95
Chaos strikes back (dt.) Amiga 1 MB	64,95	59,95 (engl.)	-	-
Chuck Rock (dt.)	59,95	59,95	-	-
Curse of the Azure Bonds (dt.)	72,95	72,95	72,95	59,95
Death Knights of Krynn	V. mö.	-	72,95	59,95
Drachen von Laas (dt.)	64,95	64,95	64,95	-
Dragon Wars (dt.)	69,95	-	74,95	44,95
Dungeon Master (dt.)	69,95	69,95	-	-
Elite Plus (dt.)	-	-	89,95	-
Eye of the Beholder	74,95	-	74,95	-
F-15 Strike Eagle II	Vorb. mögl.!	-	79,95	-
F-19 Stealth Fighter (dt.)	74,95	74,95	84,95	54,95
Gods (dt.)	59,95	59,95	-	-
Great Courts 2 (dt.)	66,95	66,95	V.mö.	-
Hero Quest (Gremlin)	59,95	59,95	69,95	-
Hillstreet Blues (dt.)	59,95	59,95	59,95	-
Joystick-Adapter f. 4 Spieler	24,95	24,95	-	-
Kick Off 2 (dt.)	59,95	59,95	59,95	39,95
Kick Off 2 - Final Whistle (dt.)	34,95	34,95	-	-
King's Quest 5	Vorb. mögl.	-	87,95	VGA 99,-
Last Ninja 3 (dt.)	V. mö.	V. mö.	-	39,95
Legend of Faerghail (dt.)	66,95	66,95	74,95	-
Lemmings (dt.)	59,95	59,95	89,95	-
Links (dt.)	-	-	84,95	-
Links Bountiful o. Firestone Course a.	-	-	36,95	-
M1 Tank Platoon (dt.)	74,95	74,95	89,95	-
Mig-29 (dt.)	76,95	76,95	76,95	-
PGA Tour Golf (dt.)	59,95	-	69,95	-
Pirates! (dt.)	59,95	59,95	59,95	49,95
Player Manager (dt.)	49,95	49,95	-	-
Pool of Radiance (dt.) Amiga 1 MB	69,95	-	69,95	59,95
Power Monger (dt.)	69,95	69,95	V.m-.	-
Power Monger Data Diskette (dt.)	39,95	39,95	-	-
Predator 2 (dt.)	59,95	59,95	-	39,95
Railroad Tycoon (dt.)	79,95	79,95	89,95	-
Red Baron (EGA o. VGA)	Vorb. mögl.!	-	89,95	-
Silent Service 2 (dt.)	Vorb. mögl.!	-	84,95	-
Sim Earth (dt.)	Vorb. mögl.!	-	94,95	-
Sim City & Populous (dt.)	74,95	74,95	74,95	-
Space Quest 4 (EGA o. VGA)	Vorb. mögl.!	-	89,95	-
Speedball 2 (dt.)	64,95	64,95	-	-
Super Monaco Grand Prix (dt.)	59,95	59,95	-	39,95
SWIV (dt.)	59,95	59,95	-	39,95
Their finest hour (dt.)	69,95	69,95	69,95	-
The Secret of Monkey Island (dt.)	69,95	69,95	74,95	VGA 89,-
Trans World (dt.)	66,95	66,95	74,95	44,95
Turrican 2 (dt.)	59,95	59,95	-	39,95
Ultima 6	Vorb. mögl.!	-	79,95	59,95
Warlords (Amiga 1 MB)	66,95	-	66,95	-
Wing Commander	V.mö.	-	74,95	-
Wing Commander Secret Missions	-	-	36,95	-
Wing Com. Mission Disk. 1 + 2 je	-	-	39,95	-
Wonderland (1 MB) (dt.)	72,95	72,95	87,95	-

* = Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
Vorb. mögl. = Programm erscheint in Kürze, Vorbestellung möglich
V. mö. = siehe oben

1 MB-Erweiterung f. Amiga (abschaltbar + Uhr) 89,-
2. Laufwerk 3,5" f. Amiga 169,-
Sound Blaster (dt.) 349,-
Adlib Musik-Karte (dt.) 249,-
Roland LAPC-1 Sound-Karte 990,-
Sierra Aktion - Limitierte Auflage!
Code-Name: Iceman, Conq. of Camelot und Colonel's Bequest zus. f. Amiga 99,-

Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.
Der Versand erfolgt per Nachnahme (+5 DM) oder portofrei per Vorkasse (bar, Scheck).
Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.
Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

Andreas Bachler • Computersoftware
Blücherstr. 24 • Postfach 1113 • D-4290 Bocholt
Tel. (0 28 71) 18 30 88, 18 06 37 • Fax-Nr. 86 31



Katzenaliens schlagen zurück

CES MESSE Telegramm

Haarscharf zum Redaktionsschluß erreichte uns ein Fax mit den schönsten Neuheiten der CES-Messe aus Chicago — Martin und Michael haben die vielversprechendsten zusammengestellt.





B.O.T.S.: Roboterduelle für die Spielhalle



Die neuen Abenteuer des Möchtegernpiraten Guybrush Threepwood in "Monkey Islands II" sind fast fertig

Software satt: Mega Drive

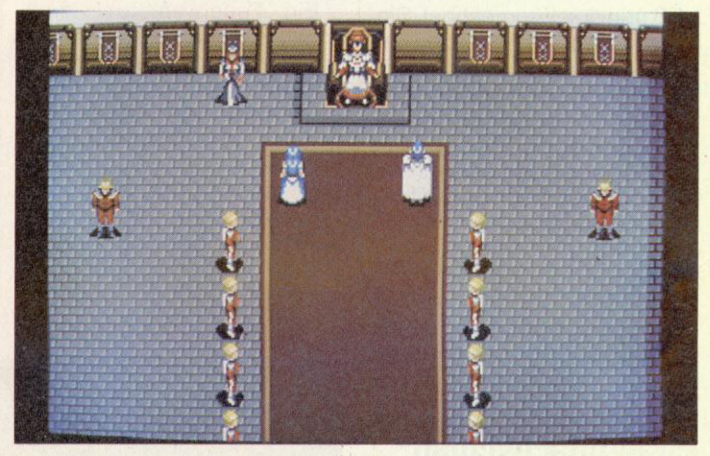
Sega hatte nach Nintendo den zweitgrößten Stand aller Spielefirmen. Das heißersehnte CD-ROM wurde zwar nicht vorgestellt, dafür gab es jede Menge interessanter neuer Spiele zu sehen. Den besten Eindruck machten die zahlreichen Walt-Disney-Spiele. Grafisch absolut gigantisch präsentierte sich die Donald-Duck-Umsetzung "Quak Shot". Nicht minder anziehend wirkte der Mickey-Mouse-Nachfolger "Fantasia".

An der Rollenspielfront darf man sich auf "Phantasy Star III" und insbesondere auf "Shining in the Darkness" freuen. Letzteres verblüffte mit sensationeller Grafik und schmucker Benutzerführung. Außerdem gesichtet: "Golden Axe II", "Rolling Thunder II", "Pac Mania", "Road Blasters", "Ms. Pac-Man", zwei Eishockeyspiele (besonders "NHL Hockey" von Electronic Arts machte einen super Eindruck), "Turrican", "Toe Jam & Earl", "Spider-Man", "Mercs" und "Pit Fighter".

Startschuß: Super Famicom in den USA

Mit viel Trara wurde auf der CES der Nachfolger des Nintendo Entertainment Systems eingeführt. In Japan als Super Famicom seit gut einem Jahr zu haben, wird es in den USA als "Super NES" in diesen Tagen in den Handel kommen. Nintendo plant, innerhalb von knapp sechs Monaten über zwei Millionen Grundgeräte zu verkaufen. Da der Preis mit ca. 200 Dollar relativ knapp kalkuliert wurde, wollte auf der Messe niemand widersprechen.

Auf der Softwareseite hat Nintendo selber neben den bereits bekannten Titeln nichts Neues gezeigt. "Zelda III" wurde lediglich für November '91 angekündigt. Andere Softwarefirmen waren da schon emsiger und präsentierten Vorabversionen ihrer Super-NES-Titel. Von Capcom gab's "Super Ghouls'n'Ghosts " (fantastisch) und "U.N. Squadron" (gut) zu sehen, Konami zeigte "Castlevania 4" (vielversprechend) und "Legend of the Mystical Ninja" (interessant), Acc-



Mehr Monster, mehr Muskeln, mehr MByte: Der Rollenspielhit "Phantasy Star II" steht kurz vor der Veröffentlichung.



3-D-Grafik in Perfektion ist bei "Strike Commander" zu sehen



laim kündigte "Smash TV" (prima Umsetzung) und Irem "Super R-Type" (extrem rucklig) an. Beinahe jede Firma, die für NES Spiele produziert (und das sind inzwischen rund 60 Hersteller), wird in Zukunft das Super NES unterstützen.

In Sachen Kompatibilität darf schon mal der Champagner kaltgestellt werden. Angeblich sind die Module fürs Super Famicom und Super NES prinzipiell kompatibel. Sie passen zwar nicht in den jeweils anderen Modulschacht, haben aber zumindest die gleiche Pin-Belegung. Ein preiswerter Adapter, der relativ schnell auf den Markt kommen müßte, dürfte Abhilfe schaffen.

Nintendo hat auf der Messe außerdem bekanntgegeben, daß sie in Zusammenarbeit mit Philips ein CD-ROM für das Super NES entwickeln. Veröffentlichungsdaten wurden allerdings nicht genannt.

Piratennachschlag: Monkey Island II

Einer der raren Computerspiele-Highlights auf der CES (im Gegensatz zu der geballten Videospieleübermacht) war Monkey Islands II: "LeChuck's Revenge". Dem begehrten Adventuresystem wurden zum Start des neuen Programms ein paar weitere Features verpaßt. So gibt es jetzt z.B. Icons für jeden eingesammelten Gegenstand. Ebenfalls ordentlich "aufgebohrt" wurden die Grafiken (VGA erscheint zuerst, dann erst die EGA-Version), sowie der Sound. Besonderes Augenmerk legte Lucasfilm Games auf die Abstufungen der Schwierigkeitsgrade. Die drei Schwierigkeitsstufen (vom Einsteiger bis zum Profi) bieten jeweils andere Puzzles. Erscheinen soll das Piratenvergnügen für PCs noch Ende des Jahres '91 (auch komplett in Deutsch). Amiga- und ST-Besitzer müssen sich noch bis Ende März 1992 gedulden.

Die magische Sieben: Ultima VII

Ein Feuerwerk der grafischen Superlative brannte Origin in einem extra angemieteten Kino für geladene Gäste ab. Leider war vom heißersehnten Rollenspielhammer "Ultima VII: The Black Gate" nicht mehr als das, wenn auch sehr beeindruckende, Intro zu sehen. Laut Designer Richard Garriott werden bei Ultima VII einige Neuheiten eingebaut (z.B eine verbesserte Benutzerführung, noch mehr Grafik und ein erweiterter Soundtrack). Dank der neuen Features wird das Rollenspielspektakel allerdings hohe Hardwareanforderungen stellen: Ohne Festplatte, EGA- oder VGA-Grafik, 286er PC mit mindestens 16 MHz sowie 2 MByte RAM für zusätzliche Sound- und Musikeffekte geht nichts.

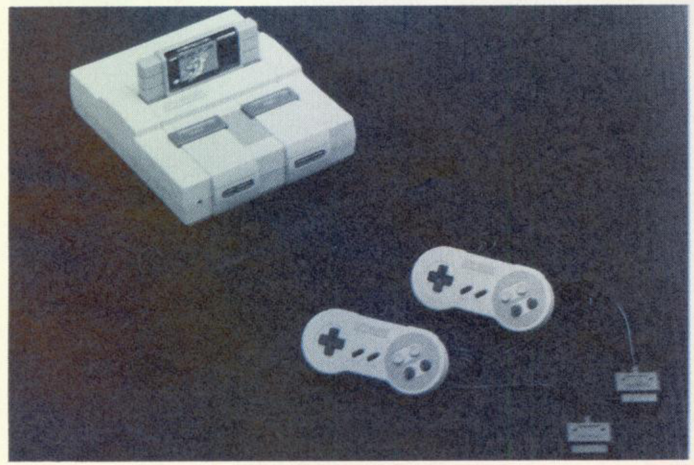
Ultima-Veteranen müssen sich noch bis zum Herbst dieses Jahres gedulden. Für Amiga und ST sieht die Ultima-Zukunft düster aus: Für diese Computer sind keine Versionen geplant. Dafür sprach man bei Origin von einer "Ultima VI"-Fassung für das Super NES. Gerüchten zufolge soll das Mega Drive ebenfalls mit Ultima-Programmen versorgt werden.

Mann trägt Hut: Indiana Jones 4

Während eine Falschmeldung über einen neuen Indiana-Jones-Kinofilm die andere jagt, basteln die Programmierer von Lucasfilm Games an dem Computerspiel zum nichtexistierenden und laut Lucasfilm auch nicht erscheinenden Film: Das Grafik-Adventure "Indiana Jones and the Fate of Atlantis" ist im Anmarsch. Die erfolgreiche und vielversprechende Mixtur aus bösen Buben, mystischen Artefakten und dem bekannten Spielsystem machte schon auf der Messe einen famosen Eindruck. Ehe Indy die Rätsel lösen kann (immerhin soll das Adventure rund 200 verschiedene Räume enthalten und somit das umfangreichste seiner Art sein), und sich per Heißluftballon und U-Boot den geheimen Schätzen des versunkenen Atlantis nähert, wird es noch ein Weilchen dauern. Indy 4 wird voraussichtlich komplett in Deutsch noch Ende des Jahres für den PC erscheinen.



Das Intro von Ultima VII macht Appetit auf das endgültige Spiel



Gibt's jetzt in den USA zu kaufen: Das "Super NES"

Frisches Katzenfutter: Wing Commander II

Chris Roberts präsentierte das Nachfolgespiel zum Actionknüller des Jahres 1990 wie Ultima VII im edlen Kinoambiente. Weltraumhasen wird einiges bei "Wing Commander II: Vengeance of the Kilrathis" geboten. Komplett neubearbeitete Raumschifftypen (inklusive leichter Kreuzer, in denen Ihr auf verschiedene Bordpositionen umschalten könnt), warten ebenso wie neue Grafiken und ein völlig neues Soundsystem. Origin wird zu Wing Commander II ein besonderes "Speech Acessory Pack" für den Soundblaster anbieten. Glasklare Sprachausgabe beim Funkverkehr mit anderen Schiffen ist der Lohn der zusätzlichen Ausgabe. In den Läden wird die englische Version von Wing Commander II Ende Juli zu finden sein. Die komplett ins Deutsche übersetzte Fassung dauert noch ein klein wenig. Chris Roberts verriet außerdem, daß die Amiga-Version von Wing Commander I gerade in Arbeit sei, und daß eine Umsetzung fürs Super NES sowie für das Mega Drive ebenfalls geplant ist.

Technikwunder: Strike Commander

Das wohl am meisten beachtete und heißeste Computerspiel der CES war "Strike Commander". Das auf einem riesigen Monitor laufende Demo zu Strike Commander war auf der Messe dicht von ungläubig staunenden und immer blasser werdenden Softwarekonkurrenten umlagert. Hier und da schnappte man ein: "Hast Du das gesehen?" oder "Wie bekommen die solche 3-D-Grafik hin?" auf. Eine derartige 3-D-Spielepracht hat es bislang noch nicht auf einem "normalen" Computer gegeben. Das furiose Gemisch aus Simulation und Actionspiel wurde von Chris "Wing Commander" Roberts in Szene gesetzt. Speziell für dieses Pro-



Kingsoft-Programme erhalten Sie im guten Fachhandel oder in ausgewählten Computerabteilungen von:

ALLKAUF * FOTO-ALLKAUF * HORTEN * KARSTADT * VOBIS

Distribution für die Schweiz: SWISOFT; für Österreich: KARASOFT

KINGSOFT GmbH
Grüner Weg 29
D-5100 Aachen
Tel.: 02 41 / 15 20 51
Fax: 02 41 / 15 20 54



gramm wurde bei Origin das sogenannte "Real Space"-System entwickelt. Dank dieses Systems werden Bitmap-Grafiken (beispielsweise Wing Commander) und Polygone (wie z.B. bei "Falcon F-16") zu einer komplexen Landschaftsstruktur nebst Flugzeugen, Panzern und Gebäuden zusammengebastelt. Ohne die nötige Rechengeschwindigkeit wird sich der Strike Commander (kommt Weihnachten '91) allerdings kaum vom digitalen Boden abheben. Ein 386er mit mindestens 20 Mhz, 2 MByte RAM, VGA-Grafik und Soundkarte ist hier das absolute Muß. Amiga- und ST-Besitzer werden auf Strike Commander verzichten müssen. Auf andere Computerversionen angesprochen, kam von Chris Roberts nur ein munteres Achselzucken und die Bemerkung "No chance!"

Sportlich, sportlich: Electronic Arts

Bei Electronic Arts war man im echten Konsolenrausch. Während auf PCs außer "Earl Weaver Baseball 2" kein neues Computerspiel gezeigt wurde, über das wir nicht schon berichtet haben, gab's fürs Mega Drive jede Menge neuer Module. Einer der vielversprechendsten Titel aus dem Wust der Modulflut, ist der Sf-Rollenspieloldie "Starflight". Erfreulicherweise hat man sich bei der Umsetzung außerordentlich viel Mühe gegeben. So sind die Grafiken, der Sound und die Benutzerführung komplett neu gestaltet und für Segas 16-Bit-Konsole angepaßt worden.

Nicht minder gut wurde "NHL Hockey" vom Publikum aufgenommen. Leider steht noch nicht fest, ob NHL Hockey offiziell in Deutschland erscheint. Außerdem in der Pipeline: "Shadow of the Beast II", "Road Rash", Rings of Power", "Killing Game Show". Fürs Super NES wurden erste Versionen von "PGA Tour Golf" und einer Football-Simulation gezeigt.

Offensiv: Turbo Grafx

Da die Turbo Grafx (so heißt die US-Version der PC-Engine) in den Staaten bislang nicht so recht eingeschlagen hat, holt NEC zur großen Preisoffensive aus. Das Grundgerät inklusiv einem Spiel ist ab sofort für unter 100 Dollar zu haben. Zudem wurde das CD-ROM auf knapp 300 Dollar herabgesetzt.

Als Messe-Highlight hat NEC zusammen mit Hudson Soft den Nachfolger zu "PC-Gengin" (in den USA als Bonk's Adventure bekannt) präsentiert. Auf den ersten Blick macht die Fortsetzung einen extrem guten und witzigen Eindruck. Zahlreiche Gags, viele versteckte Extras und eine schmucke Grafik lassen auf einen würdigen zweiten Teil des abgedrehten Geschicklichkeitsspiels hoffen.

Wild Bill spielt wieder: B.O.T.S.

Was macht der Boß einer Softwarefirma, wenn er Zuhause gerne spielt? Normalerweise geht Mann oder Frau ins Lager und nimmt sich ein paar Programme mit nach Hause. Nicht so Microprose-Chef Bill Stealey. Sein beliebtester Aufenthaltsort auf der CES war der neue Spieleautomat von Microprose: "B.O.T.S.". Hier dreht sich alles um knallharte Roboterduelle. In verschiedenen Spielstufen müssen mit einem Roboter Aufträge erfüllt werden. Mit zusätzlich eingeworfenem Kleingeld (oder erzielten Punkten) können Zusatzwaffen, Schilde und Extraleben gekauft werden. Grafisch präsentiert sich B.O.T.S. wie schon der Vorläuferautomat "F-15 Strike Eagle II" in feiner 3-D-Grafik. In den amerikanischen Spielehallen wird B.O.T.S. noch Mitte dieses Jahres aufgestellt. Wann der Automat nach Deutschland kommt, ist noch nicht bekannt. Auf die Bemerkung, daß sich eine solche Maschine ja ganz gut im eigenen Heim machen würde, murmelte Wild Bill: "Von dem Ding steht nur eines bei jemandem zu Hause: bei mir!"



Der Mann mit dem Hut ist wieder unterwegs: Statt im Kino gibt's Indy 4 jetzt als Computerspiel.

Anstieg: Game Boy

Der rasante Aufstieg des Game Boys wird auch dieses Jahr weitergehen. Fast jedes NES-Spiel gibt's als Game-Boy-Version, die Neuerscheinungen kann man kaum mehr überblicken. Als Highlights auf der Messe haben sich u.a. "Kid Icarus of Myths and Monsters", "Metroid" und Super R.C.Pro-Am" von Nintendo sowie "Blades of Steel" und "Castlevania 2" von Konami herauskristallisiert.

Krötenkeilerei: Battletoads

Vergeßt die Turtles: Forsche Frösche, Hauptdarsteller im neuen Tradewest-Spiel "Battletoads" fürs NES, werden als neue Jugendidole gehandelt. Die Merchandising-Industrie hat schon zugeschlagen: Pünktlich zum Verkaufsstart gibt's T-Shirts, Kaffeetassen, Schlafanzüge und andere passende Accessoires.

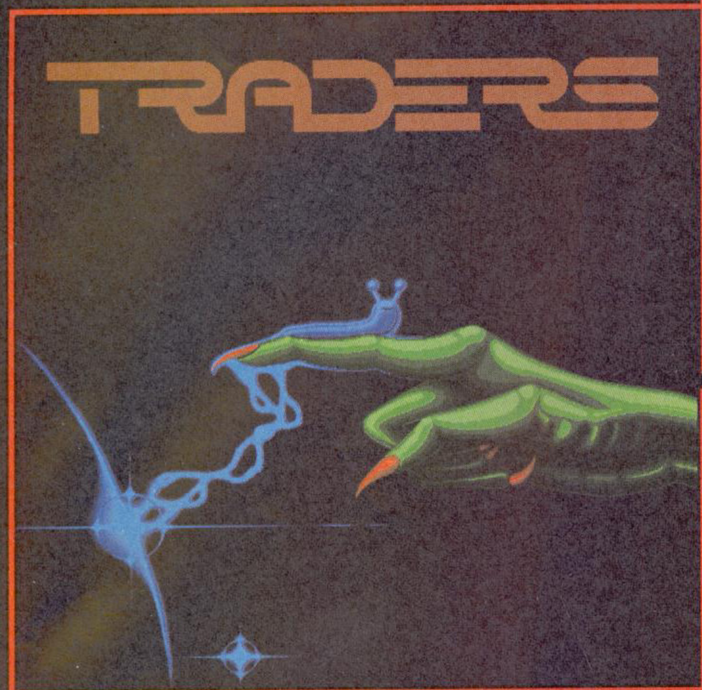
Wenn sich der erste Eindruck bestätigt, könnte Battletoads eines der spielerisch und grafisch besten NES-Module des Jahres werden. Selbstredend, daß eine Game-Boy-Version schon unterwegs ist.

Käufer knapp halten: Nintendo

Bislang hat Nintendo in den USA sechs Millionen Game Boys und 28 Millionen NES verkauft. Trotzdem ist im letzten halben Jahr der Markt der Spielmodule fast zusammengebrochen. Zu viele Titel kamen in zu hohen Stückzahlen in den Handel. Um die hohen Lagerbestände abzubauen, findet man jetzt sehr viele relativ neue Spiele als "Mid-Prize"-Titel für 20 Dollar in den Geschäften. Da Nintendo diesen Fehler beim Game Boy vermeiden will, werden neue Titel für Nintendos Handheld-System nur in relativ geringen Stückzahlen produziert. Die Folge: Gute Spiele sind schnurstracks ausverkauft.

LINEL

PRESENTS

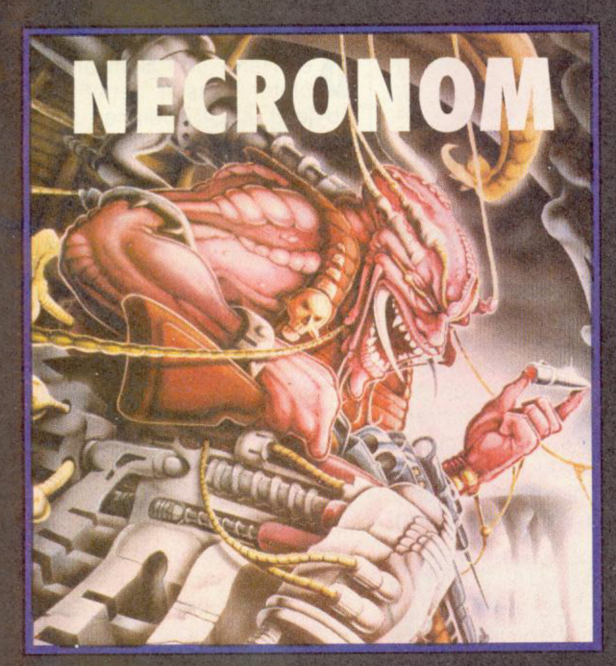






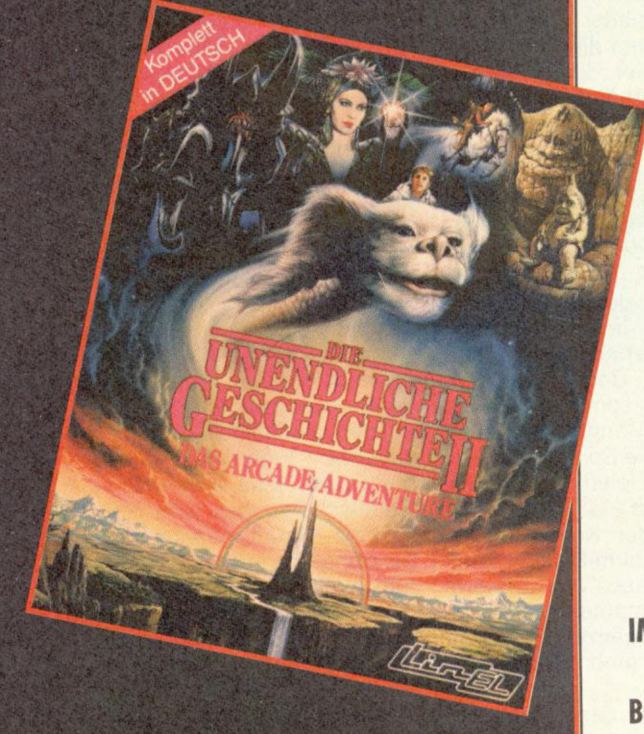
Erhältlich für Amiga, Atari ST und PC Comp. (VGA,EGA, CGA, Hercules und unterst. ADLIB-Soundboard)

TRADERS ein Action-Strategiespiel für gehobene Ansprüche. Bis zu 4 Spieler können gleichzeitig ihr Glück versuchen.



DIE UNENDLICHE GESCHICHTE II

Jetzt erhältlich für AMIGA, C64 Diskund PC Comp. (VGA, EGA, CGA und Hercules)



NECRONOM

Für AMIGA erhältlich.

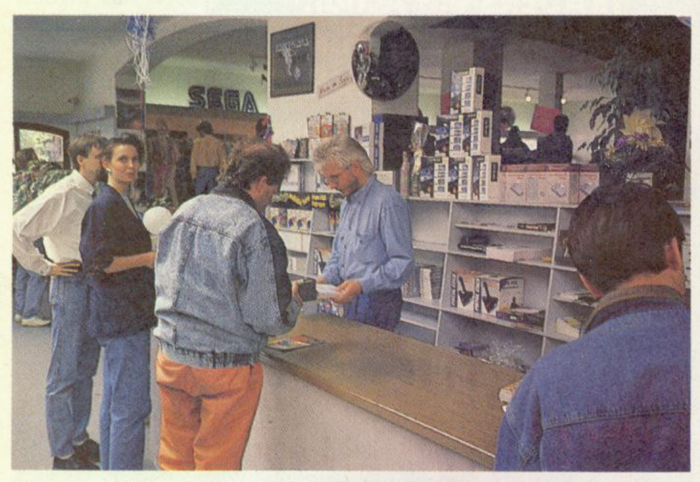
Alle Programme natürlich in Deutsch und mit deutscher Anleitung

IM VERTRIEB VON:
RUSHWARE
Bruchweg 128-132
D-4044 Kaarst
Tel.:02101 6070

Korona geht ins fünfte Jahr



Jung und alt: In der Konsolenecke gibt's keinen Generationskonflikt



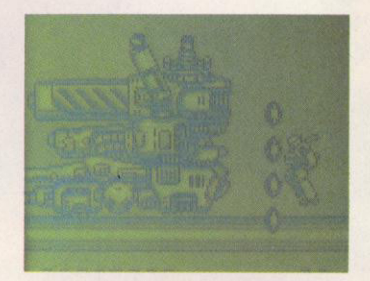
Plaßmann (hinter der Theke) legt Wert auf faire Behandlung der Kunden.

Wo gefeiert wird, da laß Dich nieder..." oder so ähnlich lautete die Parole der Jubiläumsfeier des Gütersloher Softwarehändlers Koronasoft. Fünf Jahre plagt sich Korona-Boss Plaßmann nun schon mit ausgefallenen Kundenwünschen, Anfragen und Reklamationen. In der Softwareszene ist Plaßmann bereits eine ganze Weile länger am werkeln, demzufolge tummelten sich in den Räumen seines Geschäftes nicht nur Video- und Computerspieler jedes Alters, sondern auch eine ganze Menge bekannter Gesichter. Die Spieler standen bei diesem feierlichen Anlaß jedoch ganz klar im Vordergrund: In der Konsolenecke traten Bildschirm-Bleifüße zum "Super Monaco"-Wettbewerb an, die Computer wiederum waren den ganzen Tag von "Lemmings" und "Klax"-Fans belegt.

Die Besten der Spieler erhielten Warengutscheine, die jedoch bis zum Ende der Feier meist schon in Software angelegt waren. Die Räumlichkeiten waren für ausgiebige Feiern wie geschaffen: Auch an normalen Geschäftstagen gibt es genügend Sitzgelegenheiten für den erschöpften Spielekäufer, alle aktuellen Softwaremagazine liegen zur Kaufberatung bereit und Wunschtitel darf man vor dem Erwerb gemütlich anspielen. Das Fachgeschäft als Kommunikationszentrum für jung und alt, schwebt Plaßmann vor, der dabei aber auch augenzwinkernd auf den geschäftlichen Nutzen verweist: "Wenn die Kunden bei einer Tasse Kaffee über Neuerscheinungen und Spitzentiteln plaudern, wird Kaufberatung überflüssig." Was natürlich nicht heißen soll, daß Plaßmann nach der Anschaffung von Stühlen, Tischen und Getränkeautomaten seine gesamte Belegschaft nach Hause schickte. Nach wie vor findet jede Beschwerde ein offenes Ohr und jeder Kunde sein persönliches Wunschspiel. Vergeblich suchen wird er nur Videospiele und Schallplatten, die bis vor kurzem ebenfalls von Koronasoft verkauft wurden. Seit Anfang des Monats ist Schluß damit, VHS-Freaks konnten sich jedoch noch ein paar Tage lang den ein oder anderen Film zum Spottpreis vom Krabbeltisch fischen. Ebenfalls gestorben ist nun auch der Schneider CPC-Computer, der von Koronasoft bis heute mit aktueller Software versorgt wurde. Wer schnell zugreift, kann vieleicht auch hier noch das ein oder andere Schnäppchen machen. Auf dem Videospielsektor bleibt jedoch alles beim alten: Offizielle Module gibt's in rauhen Mengen und für alle gängigen Systeme, Grauimporte dafür überhaupt nicht. Trotzdem ist Koronasoftware bei den Kids scheinbar sehr beliebt — ein ungeschickter Ladendieb rannte den Koronasoft-Angestellten vor unseren Augen in die Arme. *wi*

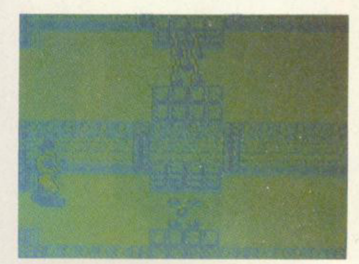
Ballernachwuchs

Brandheiß: Tecmo und Jaleco, renommierte Spielhersteller für alle Nintendo-Konsolen arbeiten momentan beide an jeweils einem Actionspiel für den Game-Boy. Wir hatten die Gelegenheit, die Titel, die bereits in den nächsten Wochen offiziell auf dem deutschen Markt erscheinen sollen, anzuspielen. Während sich Jaleco's "Battle Unit" stark an "Burai Fighter" von Taito anlehnt (fliegen, springen, laufen und viel ballern),



"Battle Unit" und das Endmonster

gibt's das Spielprinzip von "Fortified Zone" zwar schon für alle anderen gängigen Systeme, nicht jedoch für den Game Boy. "Rambo"-ähnlich sieht man seine Spielfigur (sehr weiblich und sehr bewaffnet) durch das Raum- und Gängelabyrinth eines Gefangenenlagers laufen.



"Rambo" läßt grüßen: "F. Zone"

Alles, was sich rührt, darf abgeballert werden, viele Fallen und einige Extras lockern das Actioneinerlei jedoch auf. Sowohl Battle Unit als auch Tecmos Fortified Zone machten einen passablen Eindruck. Ob die Baller-Newcomer am Thron etablierter Titel wie "Parodius" und "R-Type" rütteln können, erfahrt Ihr in den nächsten Monaten durch einen ausführlichen Test. *wi*

Nintendo-Zeitalter

Der Hard- und Softwareanbieter Nexsoft nennt sich ab jetzt ASCII, beliefert aber weiterhin NES- und Game-Boy-Besitzer mit nützlichem Zubehör und interessanter Software. Vor allem der Game Boy hat es den Amerikanern angetan: Eine Tragetasche ("Portable Carry-all": modisch und stabil für Game Boy, fünf Module, Link-Kabel und Kopfhörer), sowie ein "Showcase" für die eigenen vier Wände, in dem 16 Module (ohne Verpackung) Platz finden, werden über ASCII vertrieben. Für das NES gibt es ein recht protziges Joyboard, den "Dominator", der via Infared jeglichem Kabelsalat entgegenwirkt.

Außerdem hat ASCII/Nexoft sein Softwareangebot kräftig ausgebaut: Sowohl der Action/Strategie-Mix "Cyrad", als auch auch der tierische Geschicklichkeitsspaß "Penguin Wars", sind via Link-Kabel für zwei Spieler gleichzeitig spielbar. Der neben "Ishido" interessanteste Artikel im ASCII-Programm dürfte das Edelrollenspiel "Doomsayer: A Hero's Crusade" sein. Die Entwickler haben mit den NES-Versionen von zwei Teilen der "Wizadry"-Saga schon einschlägige Erfahrung gesammelt und versprechen mit ihrem ersten Ga-

Der Anbruch einer neuen Epoche...

Die Operation Wüstensturm markierte den Anbruch einer neuen Ära der Kampftechnologie: Hi-Tech-Flugzeuge verkörpern eine unbezwingbare militärische Macht. MicroProse hält Schritt mit dieser neuen Entwicklung - Gunship 2000 kennzeichnet den Anbruch einer neuen Epoche im Bereich der Simulationstechnik.

Gunship 2000 - weltweit die einzige Multi-Hubschrauber, 3-D-Konfliktsimulation - kommt demnächst für IBM PC und Kompatible heraus.

F19 Stealth Fighter, F15-II und Gunship gibt es schon jetzt für Atari ST, Commodore Amiga und IBM PC Kompatible.

F-15 STRIKE EAGLE II

F-19 STEALTH FIGHTER

GUNSHIP 2000™

GUNSHIP

SUPER 3-D GRAPHICS

Gunship 2000 kombiniert alle Funktionen und Merkmale, die der Experte von einer State-of-the-art-Simulation erwartet: alles in einem revolutionären Softwarepaket.



Mehrfach-Waffensystem - in Ihrer Kontrolle
Kommandieren Sie ein Geschwader mit fünf Hubschraubern. Wählen Sie unter Apaches, Cobras, Black Hawks, Longbows und anderen aus.



3-D-Grafik, wie sie die Welt noch nicht gesehen hat
Verbesserte Super-3-D-Grafik erzeugt ein realistisches Gelände, das beim Flug in geringer Höhe unwahrscheinlich detailliert erscheint. Verschiedene Ansichten der Action, innerhalb und außerhalb des Cockpit.



Szenarien aus der Tagespresse
Einsätze in Mitteleuropa und im Persischen Golf. Möglichkeit, eigene Missionen zu entwerfen, zu überarbeiten und zu speichern.



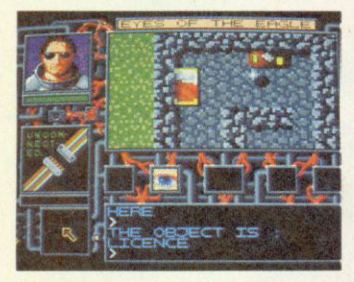
Non-Stopp-Action und Herausforderungen am laufenden Band
Mannschaftsmitglieder mit individuellen Talenten und Fähigkeiten, die sich mit der Zeit verbessern. Feldzug-Option.

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

me-Boy-Rollenspiel selbst gestandene Klassiker ,wie z.B. "Final Fight" aus dem Feld zu schlagen. "Faria" für das NES zielt in die gleiche Richtung: Rätsel, Action- und Rollenspielelemente verbinden sich zu einem Fantasy-Spiel japanischer Prägung. *wi*

Alarm im Weltraum

Bei On-Line Entertainment aus England bricht das **Chaos in Andromeda** aus. In dem neuen Science-fiction-Rollenspiel für den Amiga, macht Ihr Euch auf die Suche nach einem verschollenen Wissenschaftler. Ausgestattet mit elektronischen Körperimplantaten, die Eure Fähigkeiten ins Uferlose steigern können, schlagt Ihr Euch mit Aliens und feindlichen Agenten herum. Bis zu vier Raumhelden und Androiden dürft Ihr in die Party aufnehmen. Die detailreiche Landschaft wird aus der Vogelperspektive dargestellt. *vw*



"Chaos in Andromeda" (Amiga)

Aufgeblasen

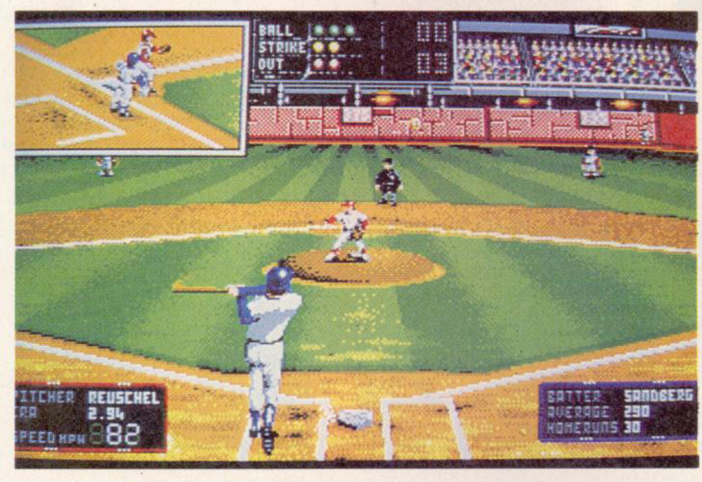
Eine Handvoll ehemaliger Thalion-Mitarbeiter versucht nun auf eigene Faust qualitativ hochwertige Computerspiele unter das Volk zu bringen. Im neugegründeten Eclipse-Team befindet sich unter anderem auch Mark Rosocha, der bereits mit "Wings of Death" einen hervorragenden 16-Bit-Knaller schuf. Geballert wird im ersten Eclipse-Spiel jedoch überhaupt nicht: "Monster Business" verspricht trotz recht biederer Grafik nächtelangen Geschicklichkeitsspaß. Allein oder zu zweit macht sich der Spieler auf, mit allerlei Hindernissen gespickte Räume von jeglicher Feindbewegung zu befreien. Mit einer Pumpe werden umherwuselnde Tiere angepickst und — man kennt's vom Klassiker "Dig Dug" — aufgeblasen. Werden die hinwegschwebenden "Ballongegner" darüber hinaus flink angeschuppst, räumen sie vielleicht auch noch den ein oder anderen, noch unbehelligten Feind von den Plattformen. Fließbänder und Leiter würzen das Spielfeld, das gegen ein strenges Zeitlimit geräumt werden muß, allerlei Extras belohnen die hektischen Bemühungen. Monster Business erscheint in diesen Tagen für C 64, Amiga und Atari ST. Auch von einer Konsolenumsetzung wird gemunkelt... *wi*

Domark dreht auf

Gleich drei neue, vielversprechende Titel werden von Domark in den nächsten Monaten veröffentlicht: In der Automatenumsetzung **Thunderjaws** stürmt Ihr allein oder zu zweit das Hauptquartier einer verrückten Wissenschaftlerin. Jeder Level besteht aus zwei Teilen: Zuerst schlagt Ihr Euch in einem Unterwasserszenario mit Robothaien und Cyborgs, bevor Ihr in einem Überwasserabschnitt den Weg freiräumt. Acht-Wege-Scrolling, intelligente Feindformationen und jede Menge Extrawaffen sorgen für Ballerspaß. Amiga-, Atari ST- und C-64-Besitzer dürfen im Sommer untertauchen.

Eine Einführung in die Geheimnisse und Regelmysterien des amerikanischen Volkssports Nummer eins, bekommen wir mit **R.B.I.2 Baseball**. Aus 26 Profiteams mit jeweils 24 Spielern sucht Ihr Euch die Wunschmannschaft aus. Auf einer Übersichtskarte legt Ihr die Positionen und Spieltaktiken Eurer Ballprügler fest, mit dem Joystick wird dann jeder einzelne Spieler in den Einsatz geführt. Das Exotenspiel erscheint in diesem Monat für alle Systeme.

Das Programmierteam Simis arbeitet mit Hochdruck an **MIG-29M Super Fulcrum**. Der Nachfolger von "MIG-29" verwöhnt mit überarbeiteter Grafik, besserem Flugverhalten und aktueller Instrumentierung. Damit Besitzer des Vorläuferprogramms nicht vor Wut in den Steuerknüppel beißen, gibt's von Domark im September ein spezielles Upgrade-Programm: Damit könnt Ihr Eure russische Mühle auf den neuesten technischen Stand bringen und eine Menge neuer Missionen fliegen. *vw*



Wo fliegt der Ball? "R.B.I.2 Baseball" (Amiga)



Stahlhaie in "Thunderjaws" (C 64)

Gib Gas

Die französiche Firma Lankhor schickt mit **Vroom** eine Simulation ins Rennen, die das Zeug hat unter die ersten Plätze zu fahren. Sechs 3-D-Rennstrecken gilt es auf der Jagd nach Meisterschaftspunkten zu bezwingen. Ihr fahrt entweder allein oder zu zweit gegen zahlreiche Computergegner. Realistische Reifenabnutzung ist ebenso in das Renngeschehen eingebaut wie Benzinverbrauch und Motorverschleiß. Hartgesottene Profis wählen zwischen zwei, unterschiedlich abgestimmten, Sechsgangschaltungen, Amateure begnügen sich mit der Automatik. In der nächsten Ausgabe der *POWER PLAY* werden wir die Atari-ST-Version auf PS und Hubraum testen. *vw*



Mit "Vroom" zu Meisterehren

Götterspeise

Fast immer schlagen sich gestandene Rollenspieler alleine durch Monsterleiber und Dungeon-Finsternis — damit ist jetzt Schluß. Wer ein Modem und keine Angst vor einer hohen Telefonrechnung hat, kann sich im Multiuser-Adventure "Stadt der Götter" mit maximal 15 Gleichgesinnten auf die Jagd nach Schatz, Punkten und Ruhm begeben.

Stadt der Götter ist ein klassischer Rollenspiel/Adventuremix, bei dem der Spieler wie in seligen Textadventurezeiten seine Befehle in den Computer tippt (Text/Befehle wahlweise deutsch/englisch). Doch jetzt kommen die anderen ins Spiel: Man kann nicht nur mit jedem Mitspieler ein Schwätzchen halten, sondern sich Äxte aufs digitale Haupt hauen, des anderen Schätze plündern, gemeinsam den Göttern opfern, im Kollektiv Mumien besiegen etc. Das erweist sich als gelungener Komponente: Sitzt man wieder alleine vor einem Rollenspiel, sehnt man sich in die Stadt der Götter zurück. Bei einem Probestündchen fanden wir die Stadt der Götter witzig.

Zum technischen Firlefanz: Die Telefonnummer ist 0209/ 41023 (1200 Baud, 8 Bits, No Parity, 1 Stop-Bit); ein Viertelstündchen kann man sich den Betrieb mit dem Paßwort "Gast" ansehen. Wer mehr will, sollte ein Account eröffnen. *al*

GALAXY

SEGA MEGA DRIVE

Pal/RGB Konsole	299,-
Fastest One	99,-
Wardner	99,-
Abrahams Battle Tank	129,-
Marvel Land	99,-
Secrets of Sega Genesis (Buch)	29,-
Wrestle War	99,-
Arcs Odyssey	99,-
Zero Wing	99,-
Air-Busters	119,-
Sonic the Hedgehog (Juli)	99,-
Adv. Mil. Simulator	129,-

AMIGA ATARI ST

Armour Geddon	69,-/69,-
Eye of the Beholder	79,-/-
Centurion Def. of Rome	69,-/-
Turrican II	69,-/69,-
Crystals of Arborea	69,-/-
Secret o. Monk. Island	79,-/79,-
Winning Tactics	24,-/24,-
Sim City Architecture	45,-/-
Lemmings	69,-/69,-
Midwinter II	85,-/85,-
F15 Strike Eagle II	89,-/-
3D Construction Kit	149,-/109,-
Railroad Tycoon	89,-/-

SEGA GAME GEAR

Konsole	299,-
Accu Pack	89,-
Wall of Berlin	65,-
Mickey Mouse	65,-
GG Shinobi	65,-

PC ENGINE

Final Match Tennis	99,-
PC Gengin II (Juli)	99,-
Adv. Island	99,-
Parasol Stars	99,-
Pal/RGB Konsole	299,-
Power Eleven	99,-

SUPERFAMICOM

F Zero
Pilotwings
Gadulin
Battle Dodge Ball
Super R-Type

GAMEBOY

Bomberboy	65,-
Bubble Bobble	65,-
Choplifter II	65,-
4-Player Adaptor	79,-
F1 Spirit	65,-
Parodius	65,-
Contra	65,-
Chessmaster	49,-
Gremlins II	65,-
Lightboy	59,-
Secret of Nintendo Gameboy (Buch)	29,-
WWF Superstars	69,-

IBM

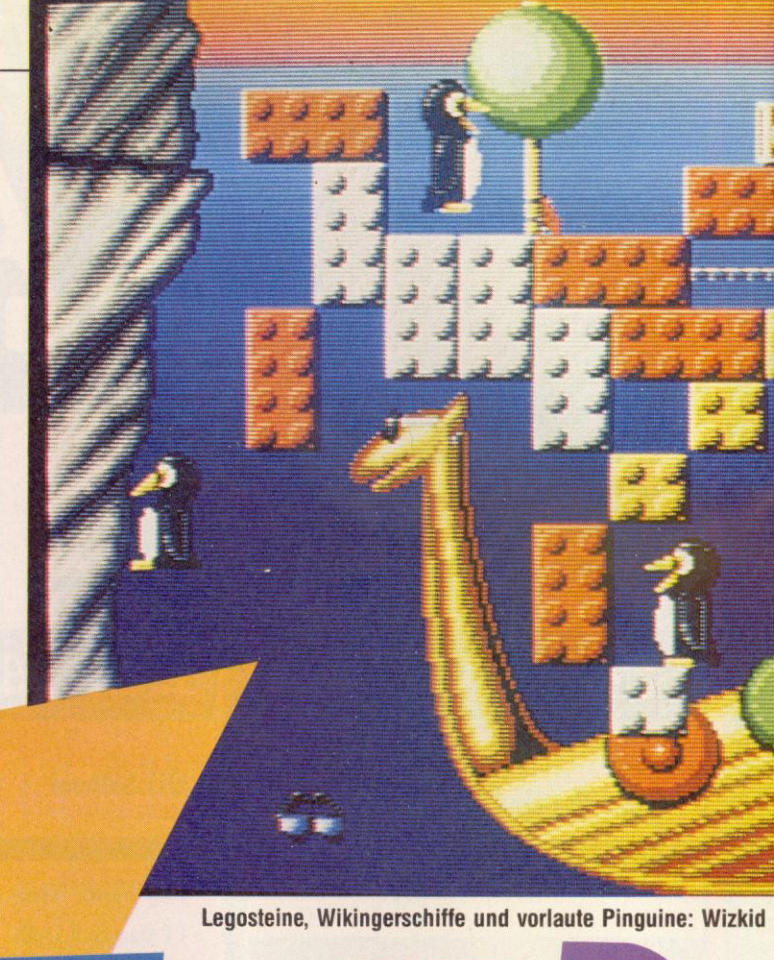
Castles	79,-
3D Construction Kit	149,-
Battle Command	79,-
Heart of China	99,-
Lemmings	89,-
Jetfighter II	99,-
Wing Commander II (Juli)	
Secret Weapons of Luftwaffe (Juni)	
F 29 Retaliator	79,-
Chuck Yeager Combat	79,-
Mario Andretti	69,-

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfragen bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten.
Versandzentrale und Laden: U-Bahn-Haltestelle Harras, Ausgang Plinganserstraße, ca. 150 m. Ebenfalls S-Bahn/Tram-Bahn/Bus-Haltestelle Harras.
Händleranfragen erwünscht.
Telefon: 089/7605151, Telefax: 089/7698024
Inh. Plexus GmbH

0 89/7 60 51 51

Plinganserstraße 26 • 8000 München 70

Gummihüpfer Wizball gehört seit vier Jahren zu den absoluten Klassikern der Spielezunft. Der große Erfolg ließ die Programmierer von Sensible Software nicht ruhen: "Wizkid" ist im Anrollen.



Legosteine, Wikingerschiffe und vorlaute Pinguine: Wizkid

WIZKID

Mit "Wizball" von Sensible Software erschien vor vier Jahren einer der Klassiker für den C 64. Die bizarre Geschichte des Zauberers und seiner Katze, die sich in zwei schwebende Bälle verwandeln, um in der schwarzweißen Welt der üblen Maus Zark aufzuräumen, war ein Hit auf den 8-Bit Maschinen. Dagegen war den Amiga- und ST-Umsetzungen, übrigens nicht von Sensible Software programmiert, nur ein mäßiger Erfolg beschieden.

"Wenn wir die Programmierung selber übernommen hätten, wären sicher ein paar neue Features in das Spiel eingebaut worden", meint John Hare, eine Hälfte des Sensible-Duos, "die Auftragsarbeit fanden wir trotzdem recht gut gelungen, leider fehlte das gewisse Etwas."

Das soll sich jetzt gründlich ändern: "Wizkid", ebenfalls von Ocean, soll die 16-Bit-Maschinen endlich voll ausnutzen. Was hat Sensible Software nach so langer Zeit wieder in die Wiz-Welt zurückgebracht?

John Hare erläutert die Entscheidung: "Wir waren gerade mit 3-D-Tennis fertig. Vorher haben wir Microprose Soccer und Mega Lo Mania programmiert. Alles komplizierte Arbeiten. Wir fanden es einfach an der Zeit, etwas Lustiges zu machen, das uns keine Beschränkungen auferlegte. Da schon Wizball ziemlich irre war, konnten wir uns auch im der Fortsetzung richtig austoben."

John und sein Partner Chris Hare hatten die Möglichkeit eines Wizball-Nachfolgers schon mehrmals mit Ocean besprochen, allerdings ohne feste Spielidee. Nachdem die zwei ein ansprechendes Spieldesign entworfen hatten, wurde man endlich handelseinig.

Wie schon der Vorgänger Wizball liegt auch Wizkid eine ziemlich phantastische Story zugrunde. Sie beginnt dort, wo Wizball aufhört: Nach dem glücklichen Ende der Abenteuer haben sich der Zauberer und Wizball ineinander verliebt. Ihr Kind, Wizkid, hat die physischen Kennzeichen von beiden Eltern geerbt — der Körper ist menschlich, der Kopf, ganz die Mama, ein Gummiball. Eines Tages wird die ganze Familie samt Katze Nifta von der bösen Maus Zark entführt. Nur Wizkid, der gerade mal wieder aus seinem Kinderbett gefallen war, wurde von ihr übersehen. Natürlich bleibt dem kleinen Wizkid nichts anderes übrig, als den ganzen Wizball-Clan aus den Klauen des grausligen Nagers zu befreien.

Hintergrundgeschichte und Spieldesign haben sich im Laufe der Zeit mehrmals verändert. Die ursprüngliche Idee war stark von dem Zeichentrickhelden "Pink Panther" inspiriert. In einer Szene der Cartoon-Serie streicht Pink Panther seinen Garten rosa, während sein Nachbar versucht, den Garten blau zu färben. Statt eines Gartens wollte man verschiedene Hintergründe nehmen und das Spiel in einen Krieg zwischen Rosa und Blau verwandeln. Da Ocean die Rechte an der Pink-Panther-Serie nicht bekommen konnte, wurde das Spieldesign für die Wizball-Welt adaptiert.

Leider waren die ersten Programmierversuche nicht sehr vielversprechend. In der ersten



bekommt reichlich zu tun

Version mußte Wizkid die grauen Hintergrundbilder bunt färben, um in den nächsten Level zu gelangen. "Das ganze funktionierte leider nicht besonders gut", meint John, "die Darstellung der Sprühfarben und Farbstriche hat fürchterlich ausgesehen. Das fertige Bild war sehr unordentlich — ein Mischmasch aus Farben und viel Grau." Auch die zweite Version, die Farben wurden in Quadratflächen aufgeteilt, war recht fade. Erst der dritte Versuch war ein Volltreffer. Statt eines Hintergrundes, den man anmalen muß, hat man ein Spiel erfunden, in dem man Objekte aus dem Vordergrund ausradiern muß.

Das Resultat ist ein Spiel, das sich aus zehn Levels zusammensetzt. Jede Hintergrundgrafik wird von einer Menge Blöcke und Hindernisse verdeckt. Wizkid muß nun mit seiner harten Gummibirne alle Blöcke zerstören und überall herumfliegende Gegner mit Steinen bewerfen. Die Hindernisse tauchen in allen denk- und undenkbaren Formen auf: z.B. Ying- und Yang-Symbole, Erdnußpakete und Ziegenköpfe. Auch die Bösewichter scheinen den Alpträumen eines verrückten Malers entsprungen: Pinguine, fliegende Augäpfel, Schmetterlinge, Affen und hüpfende Hippieköpfe machen Wizkid das Leben schwer.

Ziegelsteine können entweder mit Wizkids hartem Kopf gesprengt oder als Wurfgeschosse gegen Feinde eingesetzt werden. Immer wenn Euch ein Trickschuß gelingt — der Ziegel springt dreimal auf die Erde und vernichtet drei Gegner — gibt's als besondere Belohnung eine Musiknote. Diese kostbaren Noten dürft Ihr sammeln und in eine Notenzeile am oberen Bildschirmrand eintragen. Habt Ihr die richtige Notenkombination beisammen, wird Wizkid ein wichtiger Bonusgegenstand geschenkt. Außerdem wird ein kleines Lied gespielt. Die Lieder, darunter solche Evergreens wie "Viva España" oder "Diamonds Are A Girl's Best Friend" wurden vom Sensible-Duo speziell für die einzelnen Bonusobjekte ausgesucht. Mit "Viva España" z. B. bekommt man Karotten, mit denen man einen spanischen Esel in ein geheimes Level locken kann.

Wie man das Spiel bewältigt, hängt ganz vom Charakter des Spielers ab. Eilige Naturen versuchen, so schnell wie möglich durch die einzelnen Etappen zu rasen. Läßt man sich etwas mehr Zeit zum Erkunden, gelangt man in geheime Level und sammelt Bonusobjekte. Viele der Hindernisblöcke verbergen Extras wie Geld oder Energie, andere sind Eingänge zu versteckten, völlig neuen Welten.

Wer sich Zeit nimmt, Wizkid genau zu erkunden, wird auf eine Menge rätselhafter Einzelheiten stoßen. Fast die Hälfte aller Räume und Welten sind versteckt und müssen erst von Euch entdeckt werden. Dort warten besonders nützliche Gegenstände auf den niedlichen Wizkid. Um alle Familienmitglieder zu retten, dürft Ihr keinen Level auslassen. Immer wenn Ihr einen der Entführten findet, erhöht sich Eure Kraft, und Ihr werdet stark genug, der Maus Zark entgegenzutreten.

Das Ziel, ein möglichst farbiges Spiel zu entwerfen, ist Sensible gelungen: Die Amiga-Version hat 32 Farben, und auf dem ST tummeln sich 32-farbige Sprites.

Die musikalische Begleitung wurde von Joseph Richard programmiert. Chris und John sind stolz auf ihr Werk: "Wizkid" paßt eigentlich in kein bestehendes Genre — einerseits erinnert es ein wenig an "Rainbow Islands", andererseits gibt es so viele geheime Einzelheiten, wie sonst kaum bei einem Spiel." Davon, ob Wizkid wirklich so originell ist, können wir uns spätestens im September überzeugen.

Kati Hamza/vw

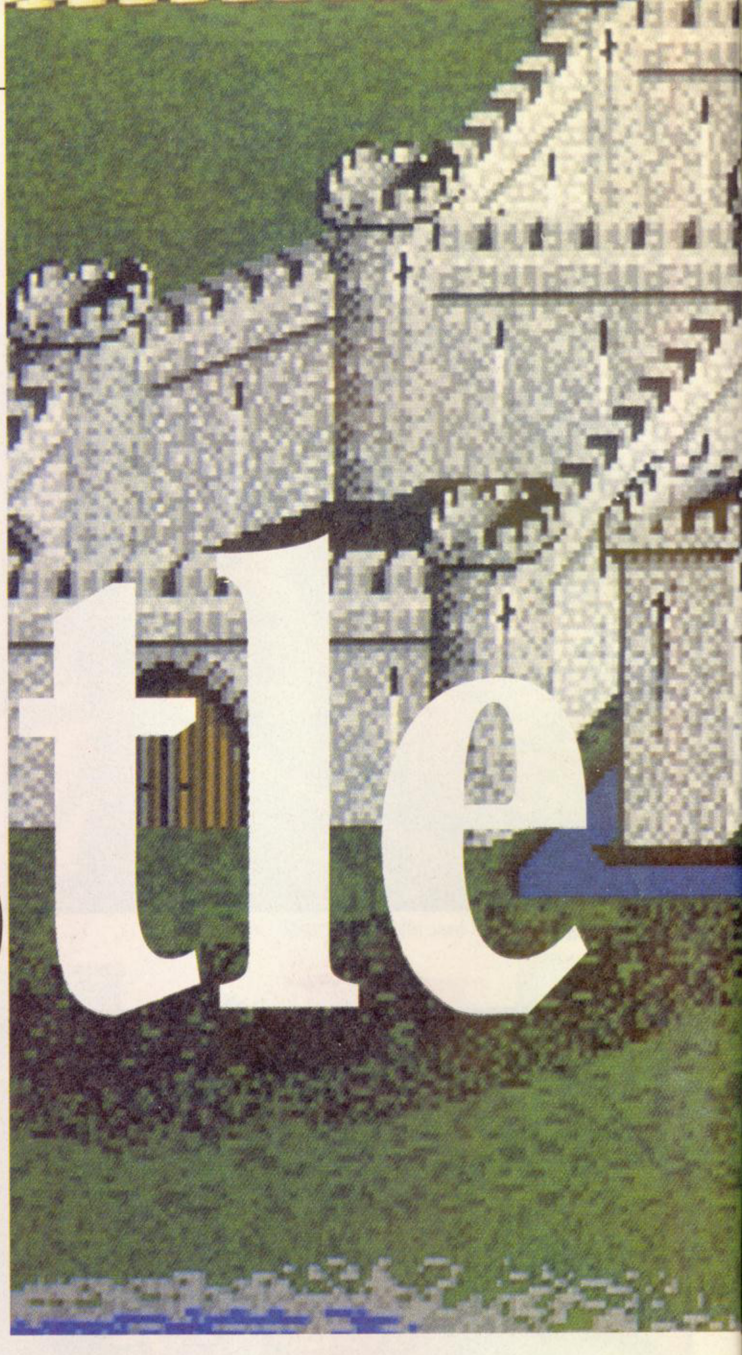


"Big Wiz"-Nüsse als Plattformen. Sensible Software schreckt vor keiner Verrücktheit zurück.



Habt Ihr die passende Melodie, dann gibt es massenweise Extras

MY HOME IS MY Castle

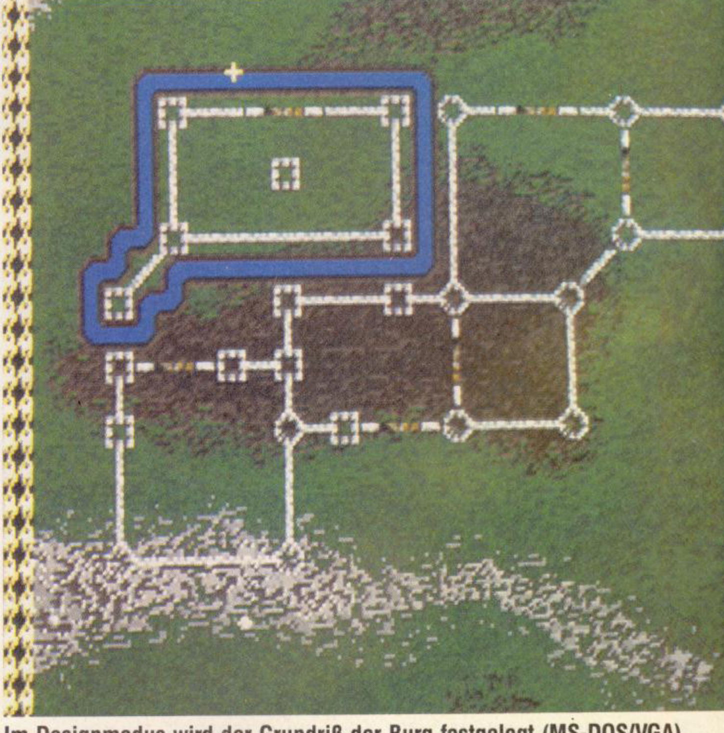


Mit dem brandaktuellen Strategiestreich "Castles" von Interplay könnt Ihr Euch ein solides Eigenheim bauen und die festen Mauern gegen blutrünstige Wikingerhorden verteidigen.

Bislang war man von Interplay fast nur Rollenspiele gewöhnt ("The Bards Tale", "Dragon Wars", "Lord of the Rings"). Mit "Castles" will sich Interplay ein Stückchen des immer dicker werdenden Strategiespiel-Kuchens absäbeln. Die *POWER PLAY* nahm eine Vorabversion des mittelalterlich anmutenden Bauspiels etwas genauer unter die Lupe.

Eure Aufgabe bei Castles ist simpel: Baut eine Burg und verteidigt diese gegen angreifende Wikingertruppen. Bevor der Bau beginnen kann, müßt Ihr Euch einen von vier Schwierigkeitsgraden, eines von zwei Landszenarios (reales Mittelalter oder Fantasy-Welt) und die Anzahl der zu bauenden Schlösser aussuchen (von einer Single-Burg bis zum Acht-Familien-Schloß). Zusätzlich könnt Ihr einstellen, ob Ihr während der Bauzeit von Bittstellern belästigt werdet. Hier tauchen dann in regelmäßigen Abständen Leutchen auf, die Euch Nachrichten bringen oder einen Wunsch äußern (beispielsweise eine Klosterfrau, die um Schutz gegen böse Buben bittet).

Natürlich buddelt Ihr nicht selbst an der Wunschburg. Dafür sind Bauarbeiter da, die erst angeheuert werden müssen. Sind die Arbeiter auf der Baustelle eingetroffen, könnt Ihr per Menü den Grundriß der Burg festlegen. Ein einfacher Mausklick auf das gewünschte Bauteil und die anschließende Plazierung auf einer Übersichtskarte genügen. Natürlich läßt sich die Stärke der Mauern

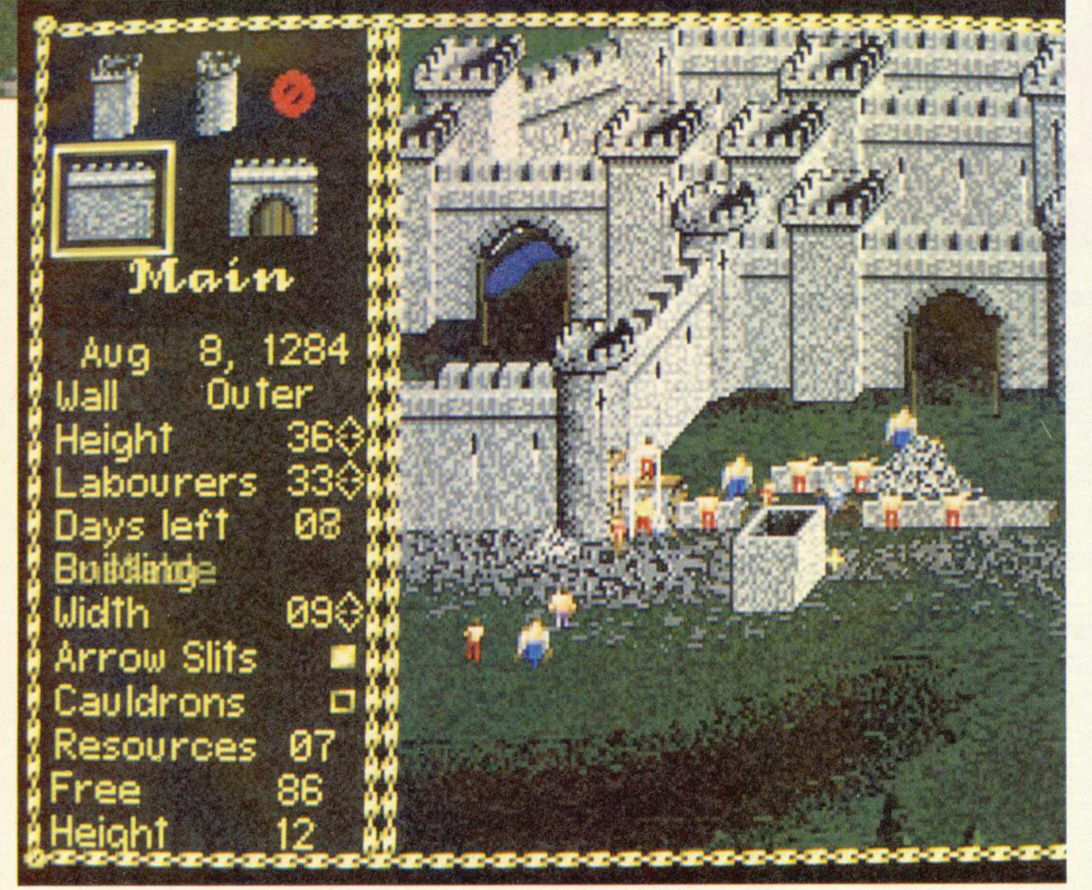


Im Designmodus wird der Grundriß der Burg festgelegt (MS-DOS/VGA)

◀ Die Zugbrücke muß vor dem Angriff hochgezogen werden (MS-DOS/VGA)

Der König murrt: Der Bau dauert zu lange. (MS-DOS/VGA) ▼





Auf Befehl basteln die Arbeiter neue Mauern und Burgtürme (MS-DOS/VGA)

genauso variieren wie die Höhe der Türme. Nur noch ein paar Arbeiter für den entsprechenden Bauabschnitt einsetzen, und schon geht's los. Leider erschweren einige Gemeinheiten den Burgbau. Zum einen benötigt Ihr dringend Kapital, denn Arbeiter und angeworbenes Militär wollen Geld sehen. Zudem müßt Ihr Nahrungsvorräte kaufen und ein Auge auf natürliche Ressourcen werfen. Sonst passiert es, daß im schönsten Baufieber die Steine ausgehen. Zusätzliches Kapital gibt's durch die Erhebung von Steuern. Aber Vorsicht, hebt Ihr die Steuern zu stark an, rebellieren die Einwohner Eures Landes; Seid Ihr zu großzügig, wird die Burg nicht fertig. Ob Eure Do-it-yourself-Burg stabil und haltbar ist, zeigt sich spätestens bei der ersten handfesten Rauferei mit den groben Nordmännern.

Gesteuert wird Castles, das voraussichtlich im Herbst für Amiga und PCs erscheint, per Maus oder Tastatur. Die PC-Fassung unterstützt EGA- und VGA-Grafikkarten sowie alle gängigen Soundkarten (Adlib, Sondblaster, Roland). *mh*




CHART

COMPUTER SPIELE

USA

	TITEL	HERSTELLER
1.	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm Games
2.	Eye of the Beholder	SSI
3.	Space Quest IV	Sierra
4.	Death Knights of Krynn	SSI
5.	Red Baron	Dynamix
6.	Jet Fighter 2	Velocity
7.	Links	Access
8.	Bane of the Cosmic Forge	Sir-Tech
9.	Chuck Yeager Air Combat	Electronic Arts
10.	King's Quest V	Sierra

Großbritannien

	TITEL	HERSTELLER
1.	Gods	Renegade
2.	Lemmings	Psygnosis
3.	Dizzy Collection	Code Masters
4.	Teenage Turtles	Imageworks
5.	Power Up	Ocean
6.	PGA Tour Golf	Electronic Arts
7.	Chuck Rock	Core
8.	S.C.I.	Ocean
9.	Mickey Mouse	Sega
10.	Swiv	Storm

VIDEO SPIELE

Japan

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Super Mario World	Super Famicom	Nintendo
2.	Doraemon	Game Boy	Epoc
3.	Super Momo Taro	Game Boy	Hudson
4.	Final Fight	Super Famicom	Capcom
5.	Double Dragon III	NES	Acclaim
6.	F-Zero	Super Famicom	Nintendo
7.	Tetris	Game Boy	Nintendo
8.	Dr. Mario	Game Boy	Nintendo
9.	F1-Spirit	Game Boy	Konami
10.	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo

USA

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Super Mario Bros. 3	Nintendo	Nintendo
2.	T. Mutant Ninja Turtles II	Nintendo	Konami
3.	Tetris	Nintendo	Nintendo
4.	Dr. Mario	NES	Nintendo
5.	Tetris	Game Boy	Nintendo
6.	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
7.	Star Tropics	NES	Nintendo
8.	The Simpsons	NES	Acclaim
9.	The Legend of Zelda	NES	Nintendo
10.	Dr. Mario	Game Boy	Nintendo

SPIELAUTOMATEN

Japan

	TITEL	HERSTELLER
1.	"Trivia-Quiz"	Sega
2.	Final Lap 2	Namcot
3.	Steel Gunner	Namcot
4.	"Trivia"	Capcom
5.	Drivers Eye	Namcot

USA

	TITEL	HERSTELLER
1.	Race Drivin'	Atari Games
2.	Pit Fighter	Atari Games
3.	Final Fight	Capcom
4.	Magic Sword	Capcom
5.	Ninja Combat	SNK

Deutschland

	TITEL	HERSTELLER
1.	Streetfighter II	Capcom
2.	Gun Force	Data East
3.	Carrier Airwing	Capcom
4.	Mad Doc Mac Cree	Atari Games
5.	High Impact Football	Williams

LESER-HI

		TITEL
1.	(1)	Pirates
2.	(2)	The Secret of Monkey Island
3.	(3)	Lemmings
4.	(7)	Indiana Jones and the last Crusade
5.	(8)	Powermonger
6.	(4)	Turrican II
7.	(11)	Wing Commander
8.	(9)	Wings
9.	(15)	Dungeon Master
10.	(5)	Turrican
11.	(10)	Sim City
12.	(6)	Populous
13.	(20)	Thunder Force III
14.	(17)	Railroad Tycoon
15.	(12)	Kick Off 2
16.	(—)	Speedball 2
17.	(18)	Super Shinobi
18.	(13)	Zak McKracken
19.	(—)	Sim Earth
20.	(—)	Buck Rogers

ATTACK

Jeden Monat stimmen die *POWER-PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospielsysteme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 42). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal zwei Game Boys mit je zwei Spielen, die uns freundlicherweise von der Firma Wial in Gröbenzell zur Verfügung gestellt wurden. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele zu gewinnen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *mg*



Der Hauptpreis: zwei Game Boys

Die Gewinner von Ausgabe 6

Das Mega Drive hat gewonnen: Martin Metzger aus Reudern. Je ein Spiel geht an Simon Kollmeyer aus Hannover, Oliver Lunk aus Hamburg, Matthias Piechota aus Berlin, Patrick Schmitt aus Untersteinbach und Philipp Schüle aus Pfungstadt.

TPARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Microprose	44. Monat
Lucasfilm Games	5. Monat
Psygnosis	4. Monat
Lucasfilm Games	20. Monat
Electronic Arts	6. Monat
Rainbow Arts	2. Monat
Origin	6. Monat
Cinemaware	7. Monat
FTL	33. Monat
Rainbow Arts	11. Monat
Maxis	19. Monat
Electronic Arts	25. Monat
Tecno Soft	2. Monat
Microprose	6. Monat
Anco	10. Monat
Imageworks	1. Monat
Sega	3. Monat
Lucasfilm Games	33. Monat
Maxis	1. Monat
SSI	1. Monat

LESER HITS

Amiga
1. Lemmings
2. Monkey Island
3. Pirates
4. Turrican II
5. Indiana Jones Adv.

Atari ST
1. Monkey Island
2. Pirates
3. Dungeon Master
4. Powermonger
5. Lemmings

C 64
1. Pirates
2. Turrican
3. Lemmings
4. Zak McKracken
5. Sim City

MS-DOS
1. Wing Commander
2. Monkey Island
3. Railroad Tycoon
4. Indiana Jones Adv.
5. Sim Earth

Handheld
1. Tetris
2. R-Type
3. F1-Spirit
4. Super Mario Land
5. Klax

Mega Drive
1. Thunder Force III
2. Super Shinobi
3. Castle of Illusion
4. Gynoug
5. Musha Aleste

Sega Master
1. Wonderboy III
2. Shinobi
3. Ultima IV
4. R-Type
5. Phantasy Star

Nintendo
1. Super Mario Bros. 2
2. Faxanadu
3. Zelda II
4. Probotector
5. Teenage Turtles

Wial Versand Service

Liegnitzerstr. 13
8038 Gröbenzell
Tel.: 08142/8273

VERKAUFS HITS

1. Railroad Tycoon
Microprose
2. Monkey Island
Lucasfilm Games
3. Lemmings
Psygnosis
4. Space Quest IV
Sierra
5. Wing Commander
Origin
6. Turrican II
Rainbow Arts
7. Eye of the Beholder
SSI
8. Sim Earth
Maxis
9. Ultima VI
Origin
10. PGA Tour Golf
Electronic Arts

Einsame INSEL

Railroad Tycoon
F 19 Stealth Fighter
F 15 II Strike Eagle
Covert Action
Knights of the Sky



Marketingfachfrau Christine Pillot-Beauretour von Microprose bleibt auch beim Spielen ihrer Firma treu

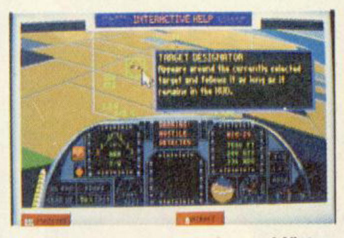
SAN FRANCISCO ZUM DRITTEN

Jetfighter 2

Die Stadt San Francisco nebst näherer Umgebung hat es den Programmierern der Simulation "Jetfighter II" angetan. War doch die gleiche Gegend schon der Schauplatz der beiden Vorläuferspiele "Interceptor" und "Jetfighter". Selbst am bevorzugten Start- und Landeplatz hat sich beim dritten Teil der Reihe nicht viel verändert. Vor der Küste dümpelt immer noch der Flugzeugträger U.S.S Constellation herum, der Euch als Basis dient. So werden sich Jetfighter-Veteranen sofort heimisch fühlen. An der Benutzerführung und der recht einfachen Steuerung der Flugzeuge wurde ebenfalls kaum gefeilt. Dafür legten die Programmierer ordentlich bei der Auswahl der Missionen und der Flugzeuge sowie der Grafik zu.

So stehen gleich vier Maschinen, die wahlweise per Joystick oder Tastatur geflogen werden, zur Verfügung: die altbekannte Tomcat, die F-16 und deren Marineversion, die F-18 sowie der brandneue "Stealth"-Jagdbomber, die F-23. Vor dem Start könnt Ihr Euch nicht nur die Wunschmaschine herauspicken, sondern es stehen auch drei unterschiedliche Einsatzoptionen zur Wahl. Wer mit seinem Vogel nur eine Sightseeing-Tour über San Francisco machen oder erstmal trainieren will, fliegt im "Free-Flight-Modus". Hier könnt Ihr einstellen, auf welchem der sechs angebotenen Flughäfen (inklusive Träger) Ihr starten oder landen wollt, zu welcher Tageszeit Ihr fliegt und ob sich vielleicht ein paar feindliche Flugzeuge herumtreiben.

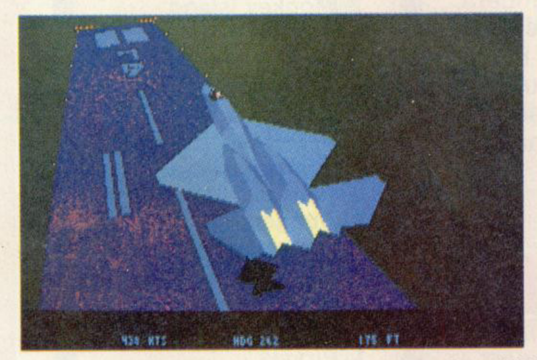
Ein besonderes Schmankerl bietet Jetfighter II dem Neuling. Nicht nur, daß in einem Menü alle Tastaturkommandos und deren Bedeutung extra aufgelistet sind; es gibt auch einen besonderen Trainingsbildschirm, in dem das Cockpit eines Flugzeugs gezeigt wird. Der Clou dabei: Ein einfacher Klick auf eines der Instrumente oder eine Anzeige im HUD-Display, und sofort erscheint ein kleines Erklärungsfenster. So kann sich der Neueinsteiger, der beispielsweise mit dem Begriff des "künstlichen Horizonts" nicht viel anfangen kann, entscheidende Tips geben lassen.



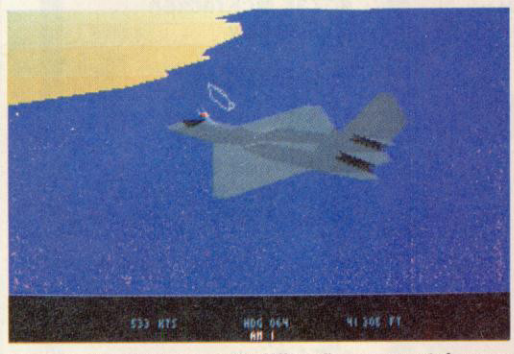
Alle Instrumente werden erklärt



Lauschig: mit der F-23 in den Sonnenuntergang (MS-DOS/VGA)




Knifflig ist eine Landung auf dem Flugzeugträger (MS-DOS/VGA)

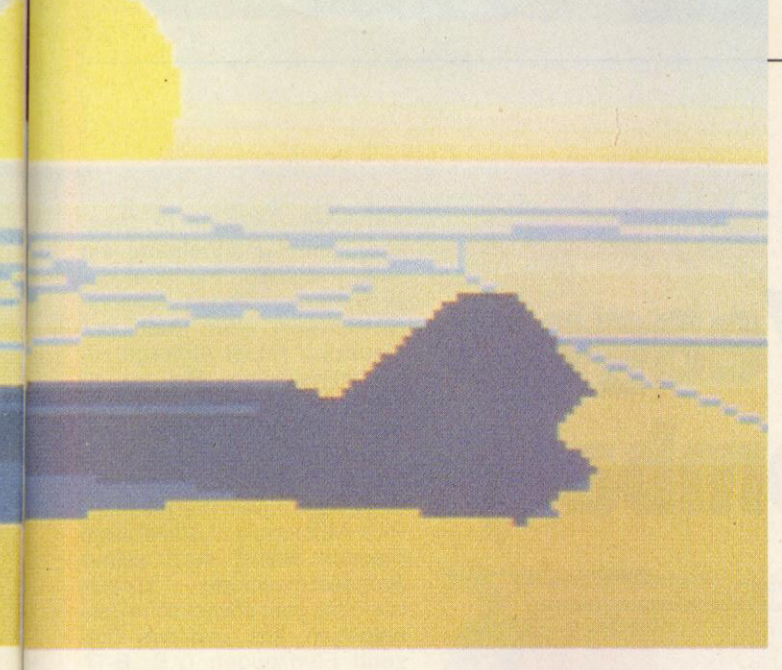



Frauen und Kinder zuerst: Wir müssen aussteigen und baumeln dann am Fallschirm. (MS-DOS/VGA)

Wer lieber Jagd auf feindliche Flugzeuge macht, für den stehen rund 120 vorgefertigte Kampfaufträge zur Verfügung. Für den erfahreren Piloten gibt es den digitalen Komplettkrieg. Hier werden im Tagesrhythmus fünf Aufträge angeboten, aus denen Ihr wählen dürft. Ab und zu bekommt Ihr eine besondere Mission vorgesetzt, die unbedingt absolviert werden muß. Natürlich habt Ihr hier keinen Einfluß auf die Einsatzzeit: Dämmerungsflüge gehören ebenso dazu wie Starts (oder Landungen) auf dem Träger bei stockdunkler Nacht. Die einzelnen Kampfeinsätze variieren vom simplen Abfangen gegnerischer Flugzeuge bis zum Bombardieren feindlicher Bodenstellung. Vor dem Start zur festgelegten Mission kann ausgesucht werden, mit welchem Flugzeug Ihr diesen Job fliegen wollt. Zusätzlich dürft Ihr die Maschine dem Auftrag entsprechend bewaffnen. Je nachdem, ob Ihr den aktuellen Einsatz erfolgreich abschließt oder hoffnungslos vermurkst, ändern sich einige der späteren Aufträge.

Die Landschaft nebst Gebäuden und gegnerischen Flugzeugen ist in ausgefüllter 3-D-Grafik zu sehen. In einem speziellen Menü paßt Ihr die Detailfülle der Rechenpower Eures PCs entsprechend an. So werden auf Wunsch einige Bodendetails weggeblendet, der Untergrund wahlweise in grün oder braun angezeigt und Lichteffekte auf den Flugzeugen an- oder ausgeschaltet. Natürlich steht Euch beim Fliegen nicht nur die Aussicht aus dem Cockpit des Flugzeugs zur Verfügung. Per Knopfdruck könnt Ihr die eigene Maschine oder eine abgefeuerte Rakete aus jedem Blickwinkel von außen betrachten. Eine Übersichtskarte des Kampfgebietes fehlt ebensowenig wie der Blick aus dem Tower der Startbahn.

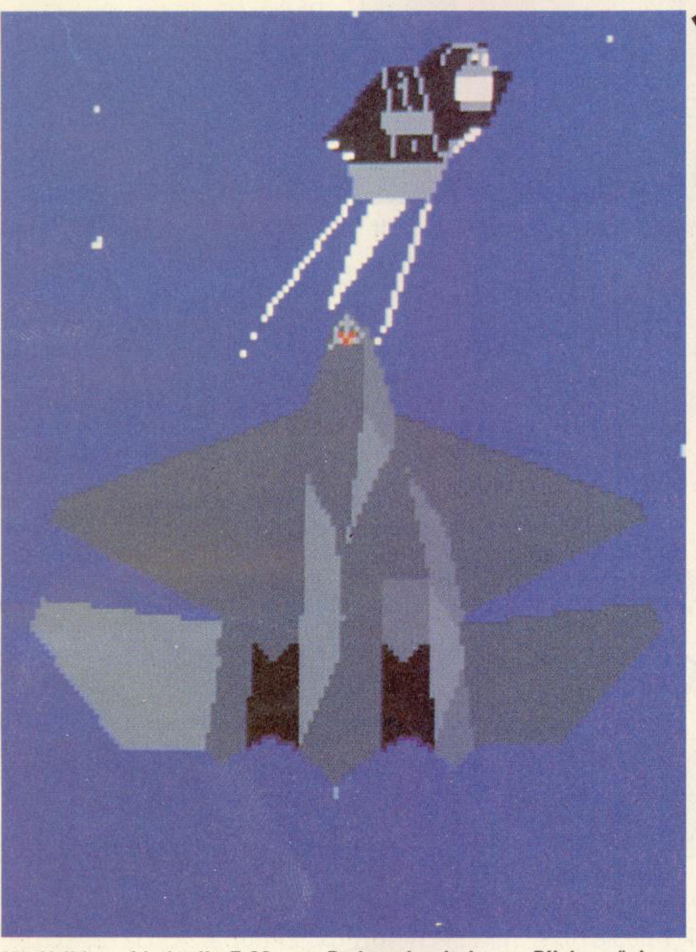
Wer sich durch alle Missionen gekämpft hat, und die Gegend um San Francisco nicht





Super!

Jetfighter II lockt selbst einen Simulationsmuffel wie mich hinter dem Mega Drive hervor: Schöne und — auf geeignetem Rechner — schnelle Grafik in Verbindung mit einer (unrealistisch) unkomplizierten Steuerung machen das Spiel auch für einen flexiblen Actionfan interessant. Hat man das Handbuch gelesen und ein paar Probeflugstunden absolviert, kann man sich ohne Probleme an die ersten Missionen wagen. Insgesamt 100 Stück wurden auf die Disketten gepackt — auch für den fleißigsten Kampfflieger genügend. Einzig der kriegstreiberische Tonfall des Handbuches und der Kommentare während des Spiels stören mal wieder. Ansonsten ist Jet Fighter II für alle Flieger-Teufel, die auf Hardcore-Simulationen verzichten können, uneingeschränkt zu empfehlen.

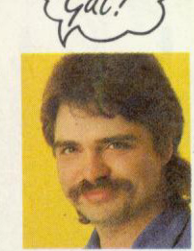


Mit Volldampf hebt die F-23 vom Boden ab: ein kurzer Blick zurück auf die Startbahn (MS-DOS/VGA)

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Velocity, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 81 %	AMIGA
Grafik: 77 % Sound: 51 %	in Vorbereitung
Schwierigkeit: einstellbar	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

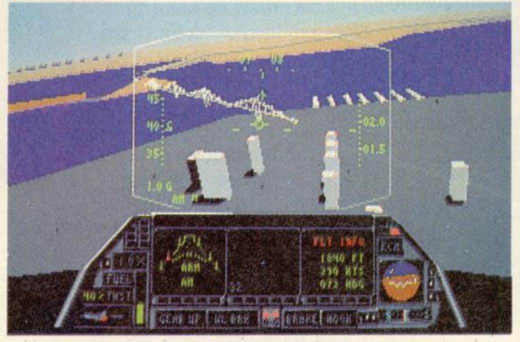


Gut!

Mit Jetfighter II startet die kleine Firma Velocity zu neuen Höhenflügen — vorausgesetzt, man nimmt's mit dem fliegerischen Realismus nicht allzu genau. Wer sich an dem vereinfachten Flugverhalten nicht stört, bekommt einiges geboten. Eine satte Auswahl an Einzelaufträgen und der Minikrieg bieten reichlich Abwechslung. Mit zum Feinsten, was derzeit bei einer Simulation über den Monitor flimmert, ist die fesche und bunte VGA-Grafik, die selbst die Bilder von "Chuck Yeagers Air Combat" verblassen lassen. Die 3-D-Grafik ist auf einem fixen AT angenehm flüssig. Als grafischer Leckerbissen dienen die Lichteffekte à la "Red Baron" und die eindrucksvollen Nachtflüge über dem beleuchteten Stadtgebiet von San Francisco. Das größte Manko von "Jetfighter II" ist das eingeschränkte Fluggebiet. Wer schon mit Interceptor und Jetfighter I umhergebraust ist, kann die Bay-Area von San Francisco, nicht mehr sehen. Zwar darf der Düsenflieger auch den Luftraum von Los Angeles und Vandenberg unsicher machen, bis auf eine andere Küstenlinie andert sich aber nichts.

Ein paar andere Einsatzorte hätte ich mir genauso gewünscht wie einen Zwei-Spieler-Modus. Dank der angekündigten Missionsdisketten besteht allerdings noch Hoffnung.

mehr sehen kann, sollte nicht verzweifeln. Hersteller Velocity veröffentlicht in Kürze einige zusätzliche Missionsdisketten für den Jetfighter II. Die PC-Version unterstützt CGA-, EGA- und VGA-Grafikkarten sowie Adlib-Sound. Das Handbuch als auch die Bildschirmtexte unserer Testversion sind in Englisch, allerdings wird Jetfighter II komplett ins Deutsche übersetzt. Testmuster von Rushware. *mh*





Hier sehen wir San Francisco bei Nacht, daneben am Tage (MS-DOS/VGA)

ICH HAB DICH

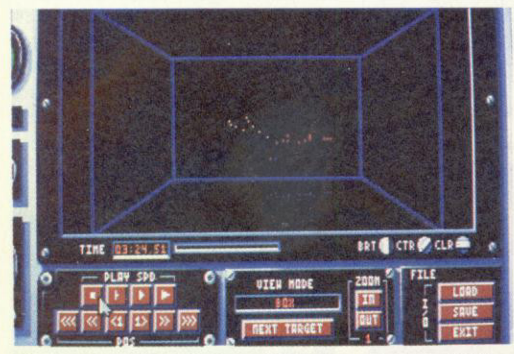
Chuck Yeagers Air Combat

Die lebende Fliegerlegende Chuck Yeager steht wieder einmal Pate für einen neuen Flugsimulator. Bislang konntet Ihr Euch von Chuck mit "Chuck Yeagers Advanced Flight Trainer" und dessen Nachfolger (Version 2.0) in die Geheimnisse des Kunstflugs einweihen lassen. Bei Chucks Flugtrainer ging es meistens friedlich zu: ein Looping hier und eine Rolle dort. Wer allerdings lieber aufs Knattern eines Maschinengewehrs steht als auf einer harmlose Rolle rückwärts, kam kaum auf seine Kosten. "Chuck Yeagers Air Combat" (übrigens vom "LHX Attack Chopper"-Schöpfer Brent Iverson in Szene gesetzt) soll das ändern.

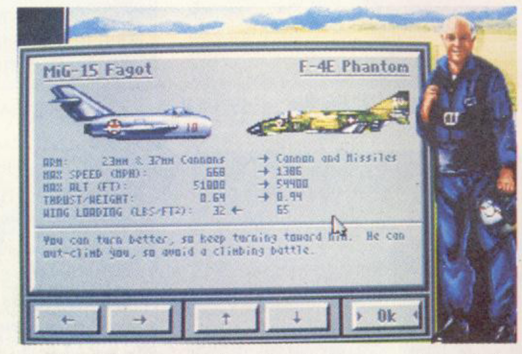
Hier steht nur eins im Vordergrund: der Luftkampf. Wahlweise könnt Ihr vorgegebene historische Missionen aus drei Zeitepochen fliegen (2. Weltkrieg, Korea und Vietnam), ein paar Testrunden mit jeder der sechs angebotenen Maschinen drehen oder Euch per Mausklick selber Aufträge zusammenstricken. Bis zu 15 Feindmaschinen dürft Ihr an den digitalen 3-D-Himmel setzen. Selbst ungewöhnliche Kombinationen sind erlaubt: Wer schon immer mal mit einer P-51 Mustang auf MiGs Jagd machen wollte, setzt seiner Propellermaschine kurzerhand ein paar sowjetische Jets entgegen. Aus rund zwei Dutzend Flugzeugen (z.B. B-17, Me-262, B-52, MiG 21, F-4 Phantom) könnt Ihr Euren Wunschfeind und den Schwierigkeitsgrad herauspicken.

Am Himmel ist die Umgebung nebst feindlichen Flugzeugen in ausgefüllter 3-D-Grafik zu sehen. Via Tastatur kann zwischen verschiedenen Blickwinkeln umgeschaltet werden.

Habt Ihr Euch verflogen, könnt Ihr spezielle Fenster aktivieren, die zusätzliche Informationen über Feindmaschinen und Umgebung bereithalten oder in denen Chuck Yeager gehässige Kommentare von sich gibt. Ebenfalls vorhanden: eine "Black Box", in dem das Kampfgeschehen schematisch zu sehen ist, und ein "Videorecorder", mit dem Ihr die heißesten Luftkämpfe aufzeichnen könnt. *mh*



Nicht ganz fair: mit einer MiG gegen betagte B-17 anzutreten (MS-DOS/VGA)



Per Mausklick kann der aktuelle Gegner eingestellt werden (MS-DOS/VGA)

Die Black Box zeigt das Kampfgelände schematisch an (MS-DOS/VGA)

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 74%	AMIGA
Grafik: 75% Sound: 63%	nicht geplant
Schwierigkeit: einstellbar	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

Gut!

Ich gebe zu, daß ich nie der große "Chuck Yeager"-Freund gewesen bin.

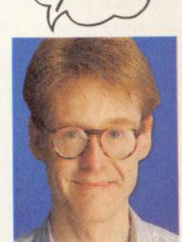
Die beiden bisher erschienenen Flugsimulationen waren mir persönlich immer einen Hauch zu öde — Hindernisflug, wie aufregend! Chuck Yeagers Air Combat ist da schon eher nach meinem Geschmack. Erfreulicherweise ist es Electronic Arts gelungen, Brent "LHX" Iverson für dieses Spiel zu gewinnen.

Dank dessen fleißigem Händchen ist die Grafik von Chuck Yeagers Air Combat selbst auf schwachbrüstigeren ATs rasant und detailliert. Selbst wenn mehrere Geschwader B 52 den Luftraum bevölkern ist kein großer Geschwindigkeitsverlust festzustellen. Für friedliche Flugpuristen ist der Air Combat sicher nichts, aber wer sich gerne mal auf ein Duell mit fetzigen Computerpiloten einlassen will, kommt um dieses Programm kaum herum. Kein überflüssiger Schnickschnack stört hier die Lust am Ballern.

Allerdings trüben einige ärgerliche Schnitzer den Spaß.

Zum einen ist es den Programmierern nicht gelungen, die famose Steuerung des "LHX" zu übernehmen, und nur Besitzer eines Joysticks oder Tastaturpiloten werden Ihre Flugzeuge relativ sicher in der Luft halten können.

Gut!



Der gute Chuck scheint seiner Pazifistenseele untreu geworden zu sein: Erstmals steht er für einen Kampfsimulator Pate und beruhigt den Hobbypiloten mit lobenden Bildschirmkommentaren. Diese seelische Unterstützung aus Profimund ist spätestens dann willkommen, wenn die altersschwache Messerschmitt gleichzeitig von 15 Phantoms angegriffen wird. Daß wir uns selbst solche verrückten Kampfsituationen zusammenbasteln dürfen, ist wirklich ein guter Gag. Mit dem eingebauten "Videorecorder" kann man sich die verrücktesten Kampfszenen zusammenbasteln und anschließend in aller Ruhe bewundern. Weniger schön ist, daß man nicht gegen einen zweiten Spieler antreten kann: So eine Option gehört einfach in einen ausgereiften Simulator. Trotzdem ist der Air Combat ein ausgereiftes Programm für ballerfreudige Piloten.

Tradition!

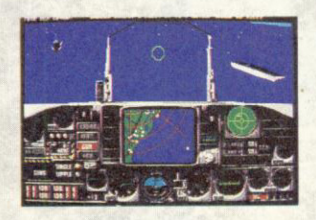
FLIGHT OF THE INTRUDER™

... im Anflug für Amiga und Atari ST!

Ebenfalls lieferbar: MS DOS (EGA und CGA) 3.5 und 5.25 Zoll.







Auf dem Gebiet von Simulationen hat der Name Spectrum Holobyte schon lange einen guten Namen. Mit Falcon F-16 wurde bereits ein Klassiker geschaffen. Jetzt wird mit Flight of the Intruder die neue Generation der Flugsimulation für den Heimcomputer-Markt eingeleitet. Und das mit bester Spielbarkeit und hohem Realismus. Die gute Tradition der Spectrum Holobyte-Programme wird hiermit fortgesetzt.

30 Intruder-T-Shirts zu gewinnen! Schickt eine Postkarte mit Kennwort „Flight" bis zum 30.09.91 an:

Selling Points GmbH, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Mirrorsoft

United Software

Das relevante Programm

SOFTWARE UNITED SOFTWARE UNITED

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM
3 D Konstr. Kit	119,95	119,95	119,95
Animation Studio	249,95	-	-
688 Attack Sub	64,95	-	74,95
A 10 Tank Killer	79,95	83,95	79,95
Action Station	74,95	-	-
Ariborne Ranger	62,95	62,95	62,95
Airline Transp. Pilot	-	-	87,95
Alcatraz	64,95	64,95	64,95
Andrettis Rac. Chall.	-	-	74,95
Apprentice	56,95	56,95	-
Armour Geddon	62,95	-	-
Atomino	62,95	62,95	67,95
Atomix	54,95	54,95	58,95
B.A.T.	89,95	84,95	79,95
Back to the Future II	69,95	69,95	64,95
Back to the Future III	69,95	69,95	-
Back to the Golden Age	74,95	74,95	-
Bad Lands	59,95	59,95	54,95
Bandit Kings	82,95	-	82,95
Bane o.t. Cosmic Force	89,95	-	89,95
Bards Tale II	64,95	-	54,95
Bards Tale III	67,95	-	76,95
Battle Isle	69,95	69,95	69,95
Battle Master	74,95	69,95	74,95
Battle Storm	64,95	64,95	64,95
Betrayal	72,95	72,95	79,95
Big Business	58,95	58,95	58,95
Billy the Kid	59,95	59,95	69,95
Blue Max	74,95	-	79,95
Brainblaster	59,95	59,95	59,95
Brat	62,95	62,95	-
Brocker King	-	-	69,95
Buck Rogers dtsch.	94,95	-	94,95
Budokan	69,95	-	69,95
Bundesliga Manager	54,95	54,95	59,95
Cadaver	69,95	69,95	64,95
Captive	67,95	67,95	67,95
Car Vup	69,95	69,95	-
Carthage	62,95	-	-
Cash	62,95	-	-
Castle Master	59,95	59,95	69,95
Centurion Def. o. Rome	67,95	-	67,95
Century	62,95	-	-
Challengers	74,95	74,95	74,95
Champions of Krynn *	68,95	74,95	68,95
Champions of RAJ	62,95	64,95	66,95
Champion Ship Run	62,95	62,95	-
Chaos Strikes Back	64,95	64,95	-
Chess Simulator	64,95	64,95	69,95
Chips Challenge	64,95	64,95	74,95
Chuck Rock	59,95	59,95	-
Chuck Yeager 2.0	69,95	69,95	74,95
Cloud Kingdoms	59,95	54,95	74,95
Codename Iceman *	96,95	96,95	96,95
Cohort fighting f. Rome	69,95	69,95	-
Colonels Bequest *	96,95	96,95	96,95
Colorado	29,95	29,95	29,95
Combo Racer	59,95	64,95	-
Conquest of Camelot *	96,95	96,95	96,95
Cougar Force	49,95	49,95	66,95
Countdown	-	-	74,95
Crime Time	55,95	55,95	64,95
Crown	57,95	57,95	64,95
Curse o. t. Azure Bonds	77,95	77,95	59,95
Damocles	64,95	64,95	-
Das Boot	74,95	-	86,95
Das Stundenglas	72,95	72,95	72,95
Defender o. t. Earth	54,95	54,95	-
Der Spion d. mich liebte	52,95	52,95	64,95
Dick Tracy	62,95	62,95	62,95
Die Unendliche Gesch. II	69,95	-	74,95
Dino Wars	54,95	54,95	59,95
Disc	68,95	68,95	68,95
Domination	54,95	54,95	-
Drachen von Laas	64,95	64,95	64,95
Dragon Wars	69,95	-	69,95
Dragonflight	79,95	79,95	-
Dragonstrike	74,95	-	74,95
Dragons Breath	72,95	72,95	72,95
Dragon Breed	64,95	64,95	-
Dragons of Flame	69,95	69,95	69,95
Drakkhen	69,95	64,95	69,95
Duck Tales	64,95	64,95	64,95
Dungeon Master *	64,95	64,95	92,95
Ecco Phantoms	69,95	69,95	-
Elite +	-	-	89,95
Elvira Mistress o.t.Dark	72,95	72,95	92,95
Emlyn Hughes Soccer	64,95	64,95	-
Epic	62,95	62,95	-
Epyx Sporting Gold	62,95	62,95	62,95
European Superlegue	59,95	59,95	59,95
Exil	64,95	64,95	-
Eye of the Beholder	74,95	-	74,95
Exterminator	62,95	62,95	64,95
F 15 Strike Eagle	-	-	82,95
F-16 Falcon	74,95	64,95	84,95
F-16 Falcon Miss. Disk	54,95	54,95	-
F-16 Falcon Miss. Disk II	59,95	59,95	-
F-19 Stealth Fighter	74,95	74,95	84,95
F-29 Retaliator	59,95	59,95	69,95
Fatal Heritage	69,95	-	-
Federation Quest B.S.S.	64,95	64,95	-
Feudal Lords	67,95	-	-
Final Battle	64,95	64,95	-
Final Command	68,95	68,95	68,95
Finale	64,95	64,95	69,95
Final Whistle	39,95	39,95	-
Flimbos Quest	64,95	64,95	-
Flight o.t. Intruder	-	-	89,95
Flip it and Magnose	49,95	49,95	-
Flood	69,95	69,95	-
Full Metall Planet	59,95	59,95	64,95
Full Blast	74,95	74,95	74,95
Galactic Empire	69,95	69,95	79,95
Gauntlet 3	a. A.	a. A.	a. A.
Geisha	64,95	64,95	68,95
Genghis Khan	82,95	-	83,95
Gettysburg	74,95	74,95	74,95
GO	62,95	62,95	62,95
Gods	62,95	-	-
Gold of the Azteos	64,95	64,95	64,95
Golden Axe	69,95	62,95	-
Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	68,95
Gremlins II	62,95	54,95	62,95
Gunboat	62,95	-	62,95
Gunship	59,95	59,95	79,95
Hard Drivin 2	58,95	58,95	68,95
Hard Nova	-	-	74,95
Harley Davidson	74,95	-	74,95
Harpoon	74,95	-	98,95
Hereos of Lance	69,95	69,95	67,95
High Energy	79,95	79,95	-
Hillsfar	69,95	66,95	64,95
Hill Street Blues	68,95	68,95	68,95
Hot Rod	64,95	64,95	-
Icerunner	49,95	-	-
Immortal	69,95	69,95	-
Imperium	67,95	67,95	72,95
Indianapolis 500	69,95	39,95	69,95
Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95
Invest	59,95	59,95	64,95
Insects in Space	59,95	59,95	-
Iron Lord	69,95	69,95	74,95
Ishido	64,95	-	74,95
It came from the Desert *	72,95	-	72,95
Jack Nicklaus Golf Unli.	72,95	-	74,95
Jahangir Khan	67,95	67,95	67,95
Jet Fighter 2	-	-	94,95
Kengi	59,95	-	-
Keys of Maramon	-	-	74,95
Khalaan	69,95	69,95	69,95
Kick Off II	64,95	64,95	64,95
Kid Cloves	65,95	-	-
Kind of Magic I	59,95	59,95	-
Kind of Magic II	59,95	59,95	-
Kind of Magic III	64,95	-	-
Kings Bounty	72,95	-	74,95
Kings Quest IV *	96,95	96,95	96,95
Klax	48,95	48,95	59,95
Knights of Crystallion	44,95	44,95	-

GAMES*NEU*GAMES*NEU*GAMES

*****NEUERÖFFNUNG*****

unseres Ladengeschäftes

IM WILDEN SÜDEN

seit 1.MÄRZ 91

THE BEST OF SHOPPING

FUNNY SOFTWARE

Oliver Heck

Grazer Str. 34

7000 Stuttgart-Feuerbach

TEL. 0711 / 8 56 85 34 - 85 03 25

VERSAND + LADEN

Lieferbedingungen: Lieferung per NN oder UPS, Frachtkosten DM 8,-
Eilzuschlag DM 6,50
bei diesen Spielen sind 1 MB erforderlich – für Druckfehler keine Gewähr

Viele kaufen bei uns – nicht immer – aber immer mehr!

Achtung! Wir verlosen monatlich Floppys - Speichererweiterungen - Spiele. Ihre Rechnungsnummer ist gleichzeitig Ihre Glückszahl. Wir veröffentlichen die Gewinnzahlen monatlich in den gängigen Fachzeitschriften. Rufen Sie uns an, wenn Ihre Rechnungsnummer mit der veröffentlichten Zahl übereinstimmt.
Viel Glück und viel Spaß mit Ihrem Einkauf.
Ihre Glückszahl für diese Ausgabe:

5632: gewinnt **1 Floppy 3,5"** · **5712**: gewinnt **1 Speichererweiterung** · **5843**: gewinnt **1 Joystick** tr. blau

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM
Knights of Legend	74,95	74,95	74,95
Knights o.t. Sky	-	-	84,95
Legend of Faerghail	69,95	69,95	74,95
Life & Death	69,95	69,95	69,95
Light Corridor	58,95	58,95	74,95
Leisure Suit Larry II *	96,95	96,95	96,95
Leisure Suit Larry III *	96,95	96,95	96,95
Larry Tripple (1-3)	139,95	149,95	-
Lemmings	62,95	62,95	74,95
Lettrix	59,95	59,95	62,95
Light Corridor	58,95	58,95	74,95
Links	-	-	86,95
LOGO	64,95	64,95	64,95
Loom	75,95	75,95	75,95
Loopz	49,95	49,95	62,95
Lord of the Rings	74,95	-	86,95
Lords of Doom	64,95	64,95	64,95
Lords of War	49,95	-	-
Lost Patrol	58,95	58,95	69,95
Lotus Esprit Turbo Chal.	64,95	64,95	-
M-1 Tank Platoon	74,95	74,95	84,95
Magic Fly	69,95	69,95	-
Maniac Mansion	69,95	69,95	69,95
Masterblazer	69,95	69,95	69,95
Maupiti Island	64,95	64,95	-
Mean Streets	62,95	64,95	72,95
Megatraveller	69,95	69,95	79,95
Merchant Colony	74,95	74,95	-
Metal Masters	62,95	62,95	62,95
Midnight Resistance	59,95	59,95	-
Midwinter	68,95	68,95	69,95
Midwinter 2	a. A.	a. A.	a. A.
MIG 29 Fulcrom	82,95	82,95	-
Might & Magic II	72,95	-	72,95
Mighty Bomb Jack	62,95	49,95	-
Monkey Island	89,95	89,95	94,95
Monty Python	59,95	59,95	69,95
Moonshine Racer	64,95	64,95	-
Moonwalker	64,95	64,95	64,95
M.U.D.S.	69,95	69,95	74,95
Murder	64,95	64,95	69,95
Murder in Space	58,95	58,95	58,95
Mystical	62,95	62,95	64,95
NAM - Vietnam	69,95	69,95	82,95
Narc	62,95	62,95	62,95
Navy Moves	64,95	69,95	-
Navy Seals	66,95	66,95	-
Necronom	69,95	-	-
Neuromancer	69,95	-	69,95
Nightbreed I	64,95	64,95	69,95
Nightbreed II	64,95	64,95	69,95
Night Shift	54,95	54,95	54,95
Ninja Remix	64,95	64,95	-
Ninja Spirit	64,95	64,95	-
Nitro	59,95	59,95	-
North & South	29,95	29,95	29,95
Obitus m. T-Shirt	82,95	-	82,95
Oil Imperium	59,95	59,95	54,95
Omnicron Conspiracy	64,95	62,95	-
On the Road	69,95	69,95	69,95
Operation Stealth	62,95	62,95	72,95
Pang	64,95	64,95	64,95
Panza Kick Boxing	74,95	74,95	74,95
Paradroid 90	64,95	64,95	-
PGA Golf Tour	69,95	-	69,95
Pirates	63,95	68,95	59,95
Platinum	59,95	59,95	59,95
Platinum Top 4	59,95	-	-
Plotting	62,95	62,95	-
Police Quest I	62,95	62,95	64,95
Police Quest II *	96,95	96,95	96,95
Pool of Radiance	68,95	68,95	62,95
Populous New Land	35,95	44,95	29,95
Power Monger	74,95	74,95	-
Power Monger Data Disk	42,95	42,95	-
Power Pack	69,95	69,95	-
Power Slide	63,95	63,95	-
Predator	62,95	62,95	62,95
Prince of Persia	69,95	69,95	74,95
Proflight	94,95	-	-
Projectyle	68,95	68,95	-
Projekt Prometheus	64,95	64,95	a. A.
Puffys Saga	69,95	59,95	69,95
Puzznik	64,95	64,95	-
Quest for Glory	96,95	96,95	94,95
Quest for Glory 2	96,95	96,95	96,95
Ralf Glau Edition	74,95	74,95	74,95
Railroad Tycon	78,95	-	84,95
Rainbow Island	59,95	49,95	-
Reach for the Skies	a. A.	a. A.	-
Red Baron	-	-	86,95
Red Lightning	74,95	74,95	74,95
Red Phoenix Rises	a. A.	a. A.	-
Red Storm Rising	63,95	63,95	82,95
Resolution 101	64,95	64,95	64,95
Return of Medussa 2	66,95	66,95	-
Revelations	54,95	54,95	64,95
Rick Dangerous II	59,95	59,95	62,95
Rings of Medussa	64,95	64,95	64,95
Riders of Rohan	62,95	62,95	79,95
Robocop II	62,95	62,95	-
Rogue Trupper	59,95	59,95	59,95
Romance o.t. three Kingd.	99,95	-	99,95
RVF Honda	59,95	59,95	-
S.C.I.	59,95	59,95	-
Saint Dragon	64,95	64,95	-
Search for the King	64,95	-	-
Secret of Silver Blades	69,95	69,95	69,95
Shadow of the Beast II	82,95	89,95	-
Shuffle	59,95	-	-
Sim City Terrain Ed.	39,95	39,95	39,95
Sim City Architecture 1	44,95	44,95	44,95
Sim City Architecture 2	44,95	44,95	44,95

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	IBM
Sim City + Populous	79,95	79,95	79,95
Sim Earth	a. A.	a. A.	96,95
Simulcra	62,95	62,95	-
Ski or Die	69,95	-	-
Skull & Crossbones	64,95	64,95	64,95
Space Quest III *	96,95	96,95	96,95
Speedball II	64,95	64,95	-
Spindizzy Worlds	64,95	64,95	-
Spirit of Exalibur	74,95	-	-
Starflight	64,95	69,95	64,95
Starlord	69,95	-	-
Stellar 7	62,95	-	-
Stratego	64,95	64,95	74,95
Street Rod	54,95	a. A.	55,95
S.T.U.N. Runner	59,95	59,95	68,95
Subbuteo	69,95	69,95	69,95
Super Cars 2	62,95	-	-
Super League Manager	64,95	64,95	-
Super Monaco Grand Prix	62,95	-	-
Super Off Road	64,95	64,95	64,95
Supremacy	75,95	75,95	89,95
Swiv	64,95	64,95	-
Swords & Galleons	64,95	-	-
Sword of Aragon	74,95	-	74,95
T.N.T.	68,95	68,95	-
Team Suzuki	62,95	62,95	-
Team Yankee	72,95	72,95	32,95
The Hunt for Red Octob.	-	62,95	72,95
The Killing Game Show	59,95	59,95	-
The Winning Team	69,95	69,95	-
Their finest Hour	74,95	74,95	74,95
Thunderstrike	64,95	64,95	72,95
Toki	64,95	64,95	-
Tom & the Ghost	69,95	69,95	69,95
Torvak t, Warrior	64,95	-	-
Total Recall	32,95	62,95	69,95
Tournament Golf	64,95	54,95	64,95
Tower of Babel	64,95	64,95	-
Tower Fra	74,95	-	-
Toyota Celica	59,95	59,95	-
Tracon 2	89,95	-	-
Transworld	62,95	62,95	68,95
Turrican	54,95	54,95	-
Turrican 2	64,95	64,95	-
TV Sports Basket Ball	74,95	-	79,95
Typhon of Steel	74,95	-	-
Ultima V	74,95	74,95	74,95
Ultimate Ride	62,95	-	-
UMS II	72,95	72,95	82,95
USS John Young	54,95	-	-
Vaxine	59,95	59,95	74,95
Venus the Flytrap	51,95	51,95	-
Viking Child II	69,95	69,95	-
Voyager	69,95	54,95	49,95
Vroom	64,95	64,95	-
Warhead	64,95	64,95	-
Warlock the Avenger	64,95	64,95	-
Warlords	69,95	-	69,95
Warriors of Darkness	72,95	72,95	72,95
Wayne Gretzky Icehokey	69,95	69,95	69,95
Wayne Gretzky Icehokey 2	a. A.	a. A.	-
Wheels of Fire	72,95	72,95	-
White Death *	74,95	-	-
Wild West World	84,95	-	-
Wing Commander	a. A.	a. A.	84,95
Wings	72,95	-	-
Wings of Death	68,95	68,95	-
Wolfpack	72,95	72,95	84,95
World Champ. Box. Manager	54,95	54,95	54,95
World Championship Socc.	64,95	59,95	64,95
Wonderland	75,95	75,95	89,95
Wrath of the Demon	69,95	69,95	69,95
Wreckers	66,95	66,95	66,95
X-Out	54,95	54,95	-
Xenon II	69,95	69,95	64,95
Xiphos	69,95	69,95	64,95
Zak McKracken	69,95	69,95	69,95
Zarathrusta	62,95	62,95	-
Zeliard	-	-	84,95
Z-Out	59,95	-	-

Reservierungen werden vorrangig ausgeliefert!!

JOYSTICKS:

Competition Pro, Standard schwarz	DM	27,95
Competition Pro, Standard transparent	DM	29,95
Competition Pro, Standard transparent-grün	DM	34,95
Competition Pro, Standard transparent-rot	DM	34,95
Competition Pro, Standard transparent-blau	DM	39,95

ZUBEHÖR:

Elektronischer Bootselektor	DM	44,95
Maus - Joystick Umschalter	DM	39,95
Reis - Ware Maus	DM	79,95
Color Maus-Graffiti	DM	89,95
Syncro Express	DM	99,00
Amiga Action Replay	DM	189,00

HARDWARE

AMIGA 500	DM	848,00
AMIGA - FARBMONITOR 1084	DM	598,00
BODEGA BAY Erweiterungskonsole öffnet die Welt zum PC	DM	848,00
BODEGA BAY mit XT-Karte + 2x3,5"-Floppys kompl.	DM	2098,00

Speichererweiterung f. A 500

m. Uhr + Accu abschaltb. Garantie 6 Mon.	DM	79,00
m. Uhr + Accu abschaltb. Garantie 1 Jahr	DM	86,00
m. Uhr + Accu + Cinemare (3 Spiele)	DM	199,95
m. Uhr + Accu + Dungeon Master	DM	139,95
m. Uhr + Accu + Kick Off 2	DM	139,95

Speichererweiterung f. A 500 Grundversion:
512 KB 178,00, 1.0 MB 228,00, 1.5 MB 278,00, 1.8 MB 328,00

Speichererweiterung f. A 500 1 MB Chip Ram wenn Big Agnus vorhanden:
512 KB 228,00, 1.0 MB 278,00, 1.5 MB 328,00, 2.5 MB 378,00

Speichererweiterung f. A 2000 abschaltbar:
512 KB 278,00, 1.0 MB 318,00, 2.0 MB 378,00, 4.0 MB 568,00, 8.0 MB 928,00
Speichererweiterung f. A 1000 2.0 MB DM 498,00

LAUFWERKE

3,5 Floppy Drive extern, slimline + Kick Off 2, RVF, Battle Squatron Beast II komplett	DM	269,95
3,5 Floppy Drive extern, slimline, abschaltbar/Amiga	DM	159,00
5,25 Floppy-Drive extern, abschaltbar 40/80 Tracks	DM	199,00
3,5 Floppy Drive extern, slimline abschaltbar/Atari	DM	169,00
3,5 Floppy Drive intern A 500	DM	159,00

Laufwerke für PC:
3,5" 1,44 MB DM 159,00; 5,25" 1,2 MB DM 169,00
Einbaurahmen f. 3,5"-Laufwerke DM 20,00
Festplatten SCSI kompl. Systeme f. A 500 anschlußfertig im formschönen Gehäuse - A.L.F. 2 - Autoboot extern:

40 MB OKTAGON 20 ms	DM	1198,00
52 MB OKTAGON 15 ms	DM	1498,00
105 MB OKTAGON 11 ms	DM	1898,00

Festplatten Laufwerke f. A. 2000:

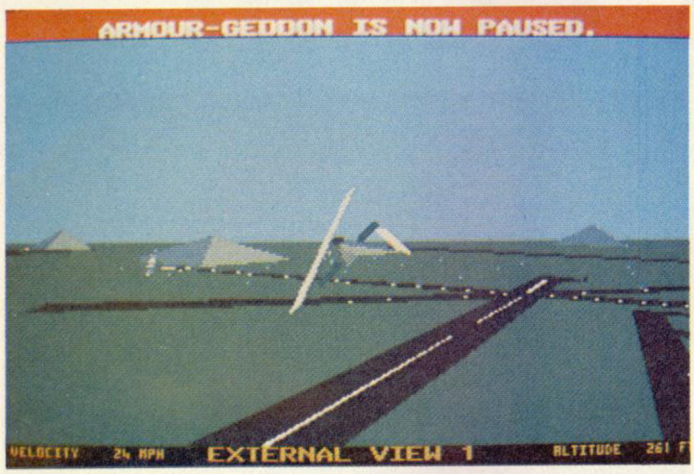
SCSI-Professional		SCSI-ALF 3 High Performance	
40 MB 3,5" 20 ms	DM 1098,00	52 MB 15 ms	DM 1298,00
80 MB 3,5" 19 ms	DM 1498,00	80 MB 19 ms	DM 1698,00
90 MB 3,5" 20 ms	DM 1598,00	90 MB 20 ms	DM 1798,00
105 MB 3,5" 11 ms	DM 1698,00	105 MB 11 ms	DM 1898,00

Original Commodore Turboboard 25 MHz inkl. 2 MB Ram	DM	1848,00
KUPKE/GOLEM Turboboard inkl. 2 MB RAM	DM	1498,00
Flicker Fixer f. A 500	DM	498,00
inkl. Multiscan-Monitor	DM	1198,00
Flicker Fixer f. A 2000	DM	478,00
inkl. Multiscan-Monitor	DM	1178,00
Multiscan Monitor: Sony CPD - 1402 E/5	DM	1250,00
Multiscan Monitor: Sony CPD - 1404 E	DM	1710,00
Drucker: Fujitsu DL 1100 24 Nadel	DM	898,00
Fuj-Color DL-1100 24 Nadel	DM	998,00

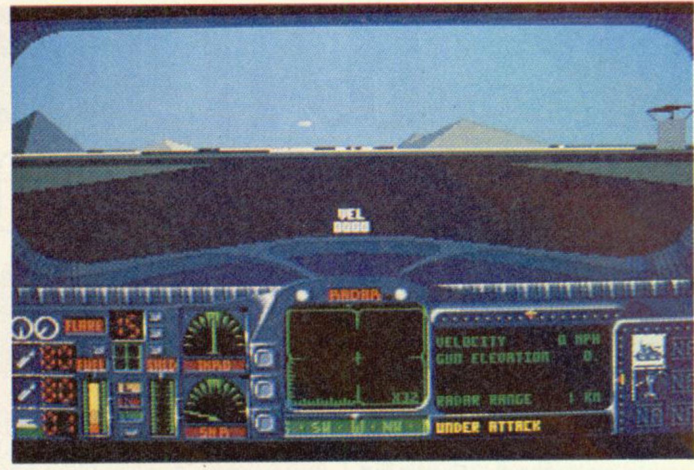
Wir führen Produkte von:
Kupke, 3 State, Jochheim, BSC, DTM, ETS, ABC.
Alle vorherigen Preislisten verlieren hiermit ihre Gültigkeit.
Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung.

DIE BOMBE IM HEUHAUFEN

Armour-Geddon



Den Schreckschrauber fürchten nicht nur die Feinde (Amiga)



Viele bunte Knöpfe: Panzerfahren will gelernt sein (Amiga).



Nur ausgebildete Pfadfinder behalten hier den Überblick (Amiga)

Irgendwo, in einem gut verschlossenen Pentagonlager scheint noch immer eine ausrangierte Neutronenbombe zu modern. Ausgerechnet dieses Bömbchen kommt in 500 Jahren zu neuen, unverdienten Ehren.

Eine skrupellose Terrororganisation werkelt an einem alles vernichtenden Laser. Nur wenn es Euch gelingt, fünf Neutronenbombenteile, die in einem riesigen Areal versteckt sind, rechtzeitig einzusammeln, kann der Laser damit vernichtet werden.

Um Euch die Suche etwas zu erleichtern, werden von der Weltregierung futuristische Kampfvehikel zur Verfügung gestellt. Ihr rattert mit Panzern und Luftkissenbooten über den Erdboden oder schwingt Euch mit Stealthbombern und Hubschraubern in die Lüfte. Bis zu sechs Fahrzeuge könnt Ihr gleichzeitig einsetzen und dabei beliebig hin- und herschalten. Eure Suchaktion in der 3-D-Vektorlandschaft bleibt nicht unbemerkt: Schon bald heften sich ganze Horden von feindlichen Gleitern an Eure Fersen, die Ihr mit Lasern und Raketen vom Himmel holen müßt.

Leider besitzt Ihr nur einen begrenzten Vorrat an Waffen und Fahrzeugen. Damit der Nachschub nicht ausgeht, heißt es, von Zeit zu Zeit Rohstoffe einsammeln. Die werden dann in einem Entwicklungslabor zu neuen Mordinstrumenten zusammengebaut.

Solltet Ihr im Kampfgeschehen den Überblick verlieren, kann eine Satellitenübersichtskarte zur Orientierung eingesetzt werden. Alle Fahrzeuge werden mit dem Joystick und der Tastatur gesteuert. Wenn Ihr neue Waffen produziert oder Eure Kurse festlegt, kommt die Maus zum Einsatz. Das Testmuster stammt von United Software. *vw*



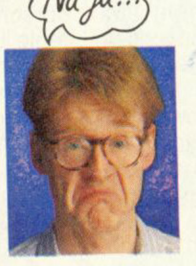
Genre: Action
Hersteller: Psygnosis, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	AMIGA 60%
nicht geplant	Grafik: 68% Sound: 43%
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

Geht so

Vor Jahren waren Pseudosimulationen wie "Carrier Command" und "Star Glider II" zu Recht groß in Mode, heute nervt's, jeden Monat eine neue Tastaturbelegung und Steuerung zu erlernen. Wofür? Viel anders als auf anderen 3-D-Schlachtfeldern sieht es bei Armour-Geddon auch nicht aus. Die Grafik hübsch und leidlich schnell, der Sound passabel: Das langt nicht für ein wirklich gutes Spiel, und sind die 3-D-Routinen auch noch so ausgeklügelt. Die Atmosphäre geht auf dem High-Tech-Schlachtfeld ebenfalls schnell flöten. Und noch ein Meckerpunkt: Psygnosis hätte es sich sparen können, die Regeln in alle gängigen Sprachen zu übersetzen. Da die wichtigsten Punkte fehlen, hilft sie dem Spieler nicht, das scheinbar komplexe Spielgerüst zu durchschauen.

Na ja...



Offensichtlich haben die Terroristen sehr gute Verbindungen zu den Programmierern. Anders ist die völlig unbrauchbare Anleitung nicht zu erklären: Mindestens die Hälfte aller Möglichkeiten wird einfach verschwiegen. Ist der Start wider alle Erwartungen trotzdem geglückt, wird man sofort von ganzen Rudeln gegnerischer Gleiter angegriffen: Bumm, wieder ein Panzer weniger. Ist auch diese Hürde nach unzähligen Versuchen überwunden, beginnt die völlig unstrukturierte Suche in der Vektorlandschaft. Nicht der kleinste Hinweis führt auf die Spur der heißbegehrten Neutronenbombe. Ein paar simple Simulationen machen eben noch kein gutes Spiel.

BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA

Die erfolgreichste Strategiespielserie der Welt (allein von "Nobunaga's Revenge" wurden weltweit bisher knapp eine Million Exemplare abgesetzt) war in Europa bisher nicht erhältlich. Seit jedoch Infogrames, die schon mit "Sim City" einen fetten Distributionsfisch angelten, die letzten Teile der Koei-Reihe offiziell vertreiben, können sich auch deutsche und englische Computerbesitzer in fernöstlicher Geschichte üben.

Versetzen wir uns also zurück ins China des angehenden 12. Jahrhunderts. Der machthungrige Minister Gao Qui hat sich schon lange vom Kaiser des Song-Reiches losgesagt, um auf eigene Faust sein Glück als Despot zu versuchen. Der Kaiser ist machtlos, seine einzige Hoffnung ruht in einer Handvoll tapferer Männer, die, von Gao Qui zu Unrecht ins Exil vertrieben, ein einsames Leben als geächtete Banditen führen. Diese Helden werden vom Spieler oder vom Computer geführt (bis zu sieben können gleichzeitig, aber unabhängig voneinander um die Befreiung Chinas kämpfen).

Über umfangreiche Menüs stehen Euch je nach Situation verschiedene Aktionen zur Verfügung. Jagen und Handeln, Bauen und Zerstören wirken sich sowohl auf Reichtum, Loyalität und Größe der Gefolgschaft und das Wohlergehen der eigenen Provinz(en) aus als auch auf die Persönlichkeit des Helden selber. Unter anderem müssen Mut, Weisheit, Integrität, Geschicklichkeit, Stärke und Popularität ständig im Auge behalten und durch entsprechende Handlungen reguliert werden.

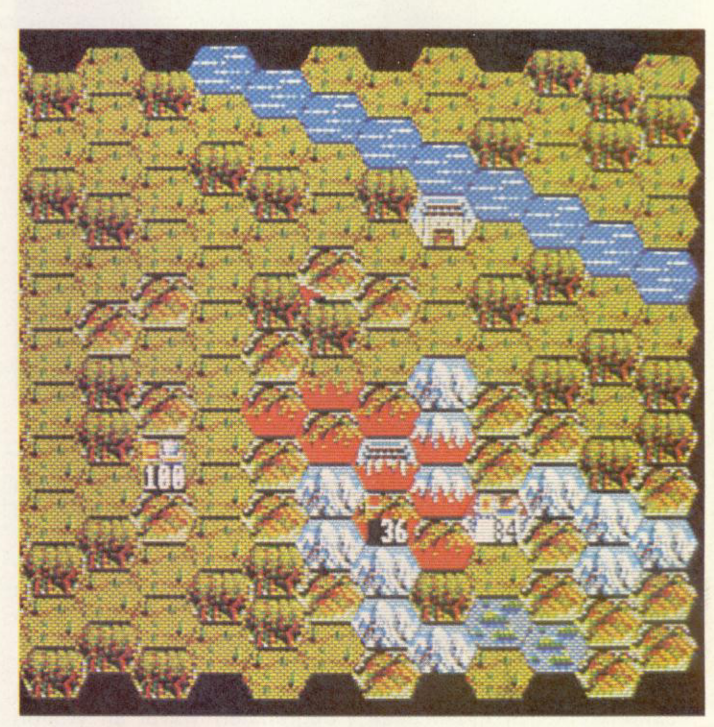
Ein Spieler, der sich Tag für Tag abrackert, seinen Einflußbereich auf der 50 Provinzen großen Landkarte zu vergrößern, muß des öfteren ausruhen, um auch für spätere Aktionen noch fit zu sein. Sinken auf der anderen Seite die Barmherzigkeit oder die Integrität des Charakters, kann es gut sein, daß ihn bereits rekrutierte Gefolgsleute verlassen oder ganze Völker rebellieren.

Pro Zug kann jeder Spieler eine Handlung ausführen. Hat man mit einem seiner getreuen Anhänger feierlich Blutsbrüderschaft geschlossen, wird dieser wie eine weitere Spielfigur geführt. Nur Aktionen wie Beförderung oder das Abkommandieren weit entfernter Charaktere bleiben der "Hauptspielfigur" vorbehalten.

Umgeben von Statthaltern, Blutsbrüdern, Generälen, Zauberern und Banditen braucht der Spieler für jeden Zug längere Bedenkzeit — da zudem Orkane und Hungersnöte, Schneestürme und Überschwemmungen jeden noch so ausgetüftelten Plan empfindlich stören können.

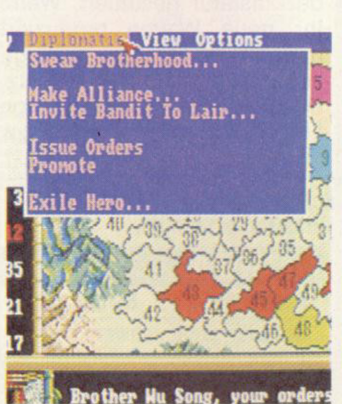
Alle Aktionen werden vom Spieler mit der Maus ausgeführt — je nach Spielsituation nimmt eine Übersichtkarte Chinas, eine Hexfeld-Karte der Provinz (bei Schlachten und Feldzügen), ausführliche Statusanzeigen und Illustrationen oder eine Tabelle den größten Teil des Bildschirms ein. Nur zum Speichern nutzt man die Tastatur.

Alle Handlungsmöglichkeiten des Spiels aufzuführen, würde den Rahmen des Artikels sprengen — eine deutschsprachige Aufstellung aller Befehle und ihrer Auswirkungen liegt in Form eines Heftchens bei. Das Hauptregelwerk ist in englisch gehalten und umfaßt auf weit über hundert Seiten neben geschichtlichen Erläuterungen und Lebensläufen von 50 der insgesamt 144 Charaktere auch Karten und Zitate aus authentischen Quellen; illustriert wird der Regelwälzer von Bildschirmfotos, Grafiken und den Reproduktionen chinesischer Holzschnitte.



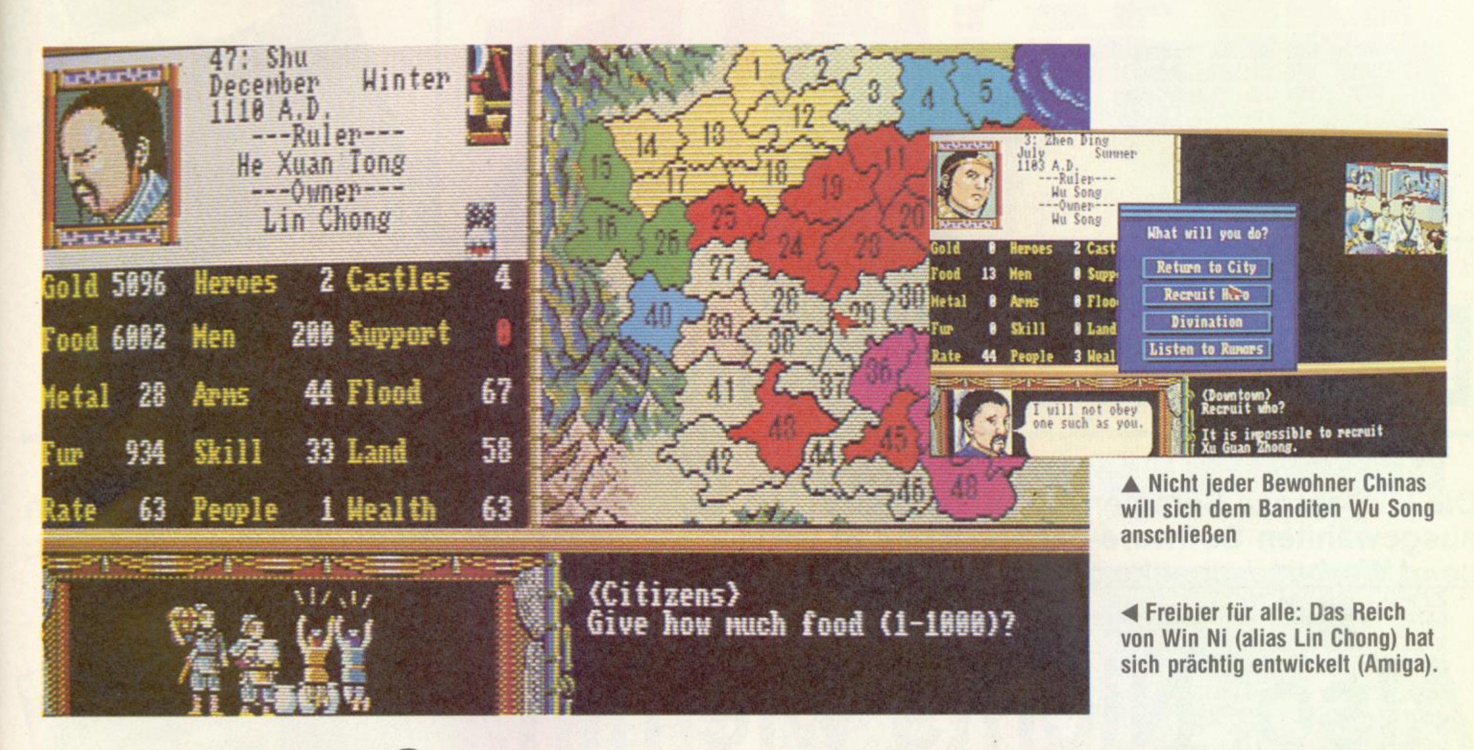
Ein Tal in Flammen: Verzweifelt wehrt sich ein pyrophiler Feldherr gegen die Übermacht

Die Amiga-Version von Bandit Kings of Ancient China benötigt 1MByte Speicher, spielt man Bandit Kings auf einem PC, sollte eine EGA-Karte installiert sein. VGA-Grafik wird zwar vom Programm unterstützt, jedoch nicht genutzt. Testmuster von Bomico. *wi*



Eines der vielen Menüs, die die Alleinherrschaft erleichtern





▲ Nicht jeder Bewohner Chinas will sich dem Banditen Wu Song anschließen

◀ Freibier für alle: Das Reich von Win Ni (alias Lin Chong) hat sich prächtig entwickelt (Amiga).

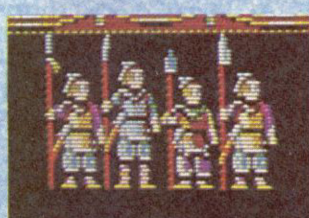
Super!

Fantastisch: Bandit Kings of Ancient China ist das ansprechendste Strategiespiel, das mir jemals unter die Finger gekommen ist. Die interaktive Geschichtsstunde ist sehr komplex; trotzdem hat man sich binnen Minuten in die Taktikmaterie eingelebt. Dafür sorgt schon das prächtig illustrierte Regelwerk mit Karten und Nacherzählungen bekannter chinesischer Volkslegenden. Neben dem Intro wartete das Spiel außerdem mit digitalisiertem Sound (von Schwertergeklirr bis zum sägenden Schnarchen eines ruhenden Helden), fernöstlichen Melodien und vielen niedlichen Animationen auf. Rollenspielelemente machen es auch für genrefremde Spieler interessant — nicht jedoch leichter: Die Feindesscharen sind trotz einstellbarem Schwierigkeitsgrad schwer zu schlagen. Dank der Benutzerfreundlichkeit des Spiels nimmt man die harte Strategiearbeit jedoch gerne in Kauf.



Kopf ab oder Händeschütteln? Besiegte Feinde sind dem Spieler ausgeliefert (Amiga).





Eine anschauliche Geschichtslektion: Neben den Porträts gibt es eine Fülle von Illustrationen und animierten Sequenzen zu bestaunen.

Super!



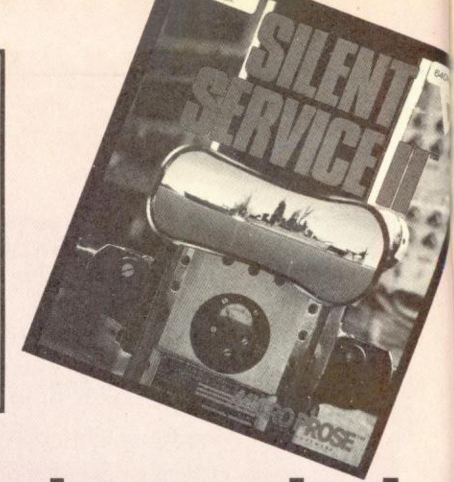
Ein Hardcore-Strategiespiel mit ähnlich viel Tiefgang und Abwechslung ist mir noch nie begegnet. Die hochkomplexe Befehlsstruktur wurde denkbar einfach in wenigen Menüs untergebracht. Besonders erfrischend sind die leichten Rollenspielanklänge: Wurden in früheren Strategiespielen von Koei dem Spieler für jede Aktion Charakterwerte abgezogen, so gibt es jetzt — als Ausgleich — für gelungene Handlungen Erfahrungspunkte. Zauberer sind mit Feuerbällen und Magieangriffen eine Bereicherung in jeder Schlacht. Zahllose Animationen, Gags, Geräusche und Melodien verzaubern die Spieler. Bandit Kings of Ancient China verbindet hohe Komplexität und eine elegante Steuerung mit einer fundiert recherchierten Geschichte.



Genre: Strategie
Hersteller: KOEI, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS	79%	AMIGA	79%
Grafik: 59%	Sound: —%	Grafik: 59%	Sound: 54%
Schwierigkeit: schwer		Schwierigkeit: schwer	
ATARI ST		**C 64**	
nicht geplant		nicht geplant	





Das darf doch nicht wahr sein!

Die Microprose Sommer-Aktion ist fast zu gut, um wahr zu sein. Und trotzdem stimmt's: In ausgewählten Software-Fachgeschäften verteilt Microprose in diesem Sommer viele tausend Werbegeschenke ganz kostenlos! Solange der Vorrat reicht!

Also, Nichts wie hin!

- *Microprose Kugelschreiber*
- *Microprose T-Shirts*
- *Microprose Sonnenbrillen*
- *Microprose Taschen*
- *Microprose Poster*

und noch mehr!





In den Geschäften, in denen diese kostenlosen Artikel bereitliegen, können Sie alle Spiele von MICROPROSE ausgiebig testen!

Kein Kaufzwang! Solange Vorrat reicht!

Achten Sie auf dieses Zeichen!



KILOWEISE RUNENSTEINE

Spirit of Adventure



Mooncity, die vielfarbige Antwort auf Skara Brae (MS-DOS/VGA)



Kämpfen oder fliehen, die ständig gleiche Frage (MS-DOS/VGA)



Der Charakterbildschirm: Rambo läßt grüßen (Amiga)

Auf der Fantasy-Welt Lamarge geht es zu wie in Sodom und Gomorrha. Die Bruderschaft der Träumer unterjocht das Volk mit einer gefährlichen Droge. In der Wildnis treiben garstige Monster ihr Unwesen, und in den Städten und Burgen herrschen Laster und Unzucht. Die letzten sechs Aufrechten machen sich auf, um das Geheimnis des allgemeinen Verfalls zu ergründen. Vor Urzeiten wurden in der Welt 18 magische Runensteine versteckt. Wer in den Besitz dieser göttlichen Artefakte gelangt, erlernt die Kunst der Magie und wird zu einem unüberwindlichen Kämpfer für das Gute. In "Spirit of Adventure" führt Ihr Eure Helden durch dreidimensional dargestellte Städte und Dungeons. Ist die Gruppe in der Wildnis unterwegs, verfolgt Ihr den Weg auf einer Übersichtskarte aus der Vogelperspektive. Natürlich besitzt jeder Eurer Charaktere seine ganz persönlichen Eigenschaften und Statistiken, die sich im Laufe des Spiels durch Beförderung steigern. Alle Gespräche und Informationen sind in Deutsch.

Kommt es zum Kampf, wird für jedes Partymitglied eine individuelle Taktik festgelegt. Das Ergebnis der Kampfrunden erscheint, wie bei "Bard's Tale", in einem Textfenster. Bevor die Zauberer der Gruppe an ihr magisches Werk gehen können, müssen die Sprüche erst mit Hilfe der gefundenen Runensteine erzeugt werden. In speziellen Tempeln entstehen durch die Kombination verschiedener Steine neue Zaubersprüche. Je nach erzielter Wirkung dürft Ihr diesen Sprüchen eigene Namen geben. Das Testmuster stammt von Starbyte. *vw*

STECKBRIEF

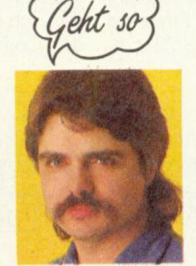
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Starbyte, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 75%	AMIGA 75%
Grafik: 73% Sound: —%	Grafik: 73% Sound: 47%
Schwierigkeit: schwer	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung

Gut!

In Programmiererkreisen scheint eine Nostalgiewelle ausgebrochen zu sein: Rollenspiele, die nicht von Bard's Tale inspiriert sind, muß man mit der Lupe suchen. Auch Spirit of Adventure setzt voll auf das Bewährte. Nur die ungewöhnliche und recht originelle Herstellungsmethode der Zaubersprüche fällt etwas aus dem Rahmen. Eine Warnung ist angebracht: Wer sich auf eine Reise in die Wälder und Auen von Lamarge einläßt, wird auf eine hammerharte Probe gestellt. Die Beförderung der Charaktere ist eine mühselige Angelegenheit: Bis es endlich klappt, stirbt man tausend Tode. Alte, kampferprobte Recken sind gegenüber Einsteigern deutlich im Vorteil. Ein besonderes Lob gilt dem Intro der Amiga-Version: anschauen und genießen.

Geht so



Die müden Grafiker, die sich auf Amiga und PC an dem dritten Teil der "The Bard's Tale"-Reihe versucht haben, sollten mal einen kleinen Seitenblick auf die prächtigen Bilder von Spirit of Adventure werfen. Zwar setzt das etwas altbackene Spielprinzip dieses deutschen Rollenspiels schon leichten Staub an, aber trotzdem ertappt sich der Spieler dabei, Stunde um Stunde am Monitor zu kleben ("Nur noch dieses eine Dungeon!"). Leider stellen einige unfeine Schwächen den Spieler auf eine harte Probe. So fehlt leider ein Automapping, das die Orientierung im Dungeon ein wenig erleichtert. Außerdem versetzt der garstig knackige Schwierigkeitsgrad dem Rolleneinsteiger den frühen Todesstoß.



Trockener Zwieback ist nichts gegen Fireteam (MS-DOS/EGA)

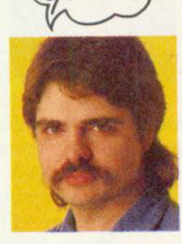
Flink herbeigehext: Ein Dämonen-Trio gibt sich die Ehre (Amiga).

AUF DEN SCHEITERHAUFEN

Fireteam

Im Jahr 2200 hat sich einiges auf unserem geschundenen Mutterplaneten geändert: Der überlichtschnelle Raumflug gehört zum Alltag, ein kleiner Einkaufstrip zum Nachbarstern ist absolut normal. Einziger Haken an der Geschichte: Auf einigen neu entdeckten Planeten befinden sich fette Rohstoffvorkommen. Die Folge sind Rohstoff-Minikriege, die von Söldnern ausgeführt werden. In dem Strategiespiel "Fireteam" übernehmt Ihr die Rolle eines frischgebackenen Söldnerbosses. Mit einem geringen Grundkapital könnt Ihr Euch eine passende Truppe aus verschiedenen Kampfeinheiten und entsprechenden Unteroffizieren zusammenklauben. So stehen unterschiedliche Panzer-, Flugzeug- und Infanterietypen zur Verfügung. Je teurer eine Einheit, desto besser. Bei den angeheuerten Offizieren sieht's ähnlich aus: Für wenig Geld gibt es eine echte Niete, ein guter Offizier kostet deutlich mehr. Um die Truppe zu verbessern, müßt Ihr Euch durch rund zwei Dutzend Szenarios schlagen. Je nach Schwierigkeitsgrad, gibt's eine dicke Prämie. *mh*

Geht so



So richtig begeistern konnte mich das strategische Schwergewicht "Fireteam" nicht. Zwar ist das Sf-Szenario ziemlich reizvoll, die zahlreichen Miniмissionen tragen zur Motivationsförderung bei, und die taktische Herausforderung ist ziemlich hoch, aber auf Dauer ist mir Fireteam einfach zu öde. Das Schlachtfeld ist zu fuzzlig, die Minisymbole der Einheiten zu augenfeindlich und die Steuerung zu unbequem. Wer auf Strategieklopse wie "Imperium" steht oder die SSI-Strategiespiele zum Frühstück verputzt, kann sich noch am ehesten mit FireTeam anfreunden. Ich spiele lieber eine Runde "Command H.Q.".

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Sim Systems, Zirka-Preis: 80 Mark

System	Wertung
MS-DOS	**54%** — Grafik: 37% Sound: 32% — Schwierigkeit: mittel
AMIGA	nicht geplant
ATARI ST	nicht geplant
C 64	nicht geplant

ZAUBER-ZANK

Lords of Chaos

Mächtige Magier messen ihre Kräfte: In drei verschiedenen Szenarios können ein bis vier menschliche Spieler bei "Lords of Chaos" ihre Zauberstäbe schwingen, Tränke brauen und Dämonen beschwören.

Über Joystick oder Maus steuert man die eigene Spielfigur oder wählt in einem Icon-Menü die gewünschte Handlung. Der Spieler kann Gegenstände aufnehmen oder verschenken, Türen öffnen, essen, trinken, lesen oder ein geeignetes Wesen als Reittier besteigen. Am häufigsten greift man auf das "Zaubern"-Icon zurück: 45 verschiedene Sprüche helfen dem Spieler, seine Gegner zu ärgern und die eigenen Ziele zu erreichen. Faule Zauberer hexen sich gleich zu Beginn ein paar monströse Diener an die Seite, über die sie bis zu deren Exitus vollständige Kontrolle haben.

Vor dem Spiel erschaffen sich die Kontrahenten ihre Spielfigur: Es stehen Erfahrungspunkten zur Verfügung, die man nach eigenem Gutdünken auf die Zauberfähigkeit, die Fortbewegungsgeschwindigkeit oder die körperliche Stärke verwendet. *wi*

Geht so

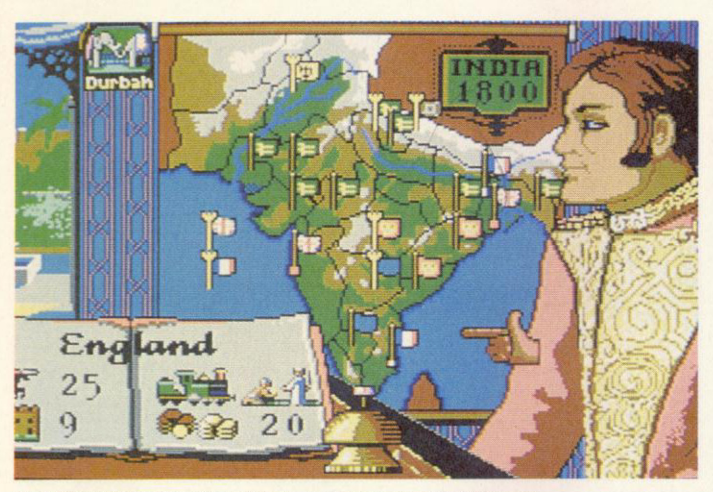


Technisch ist Lords of Chaos hoffnungslos veraltet, grafisch und akustisch völlig hinter dem Mond. Das Spielprinzip hingegen ist einfach und originell; hätte man es an die 16-Bit-Hardware angepaßt, könnten Strategiespielfans bedenkenlos zugreifen. So jedoch ist Vorsicht geboten: Auch die extrem umständliche Benutzerführung läßt zu wünschen übrig. Lords of Chaos kann außerdem nicht über Null-Modem gespielt werden. Will man zu zweit zaubern, entstehen nervige Wartezeiten, die auf Dauer jeden Spielspaß töten. Schade, diesen Rahmen hätte die intelligente Spielidee nicht verdient gehabt.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Blade, Zirka-Preis: 80 Mark

System	Wertung
MS-DOS	nicht geplant
AMIGA	**60%** — Grafik: 42% Sound: 10% — Schwierigkeit: einstellbar
ATARI ST	in Vorbereitung
C 64	in Vorbereitung



Der Vizekönig in seiner "Kommandozentrale" (Amiga)

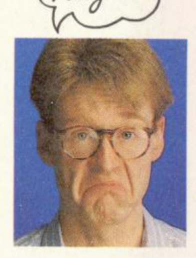
SCHIWAS RACHE

Champion of the Raj

Nicht nur heute, auch vor 100 Jahren herrschte in Indien das Chaos: Dekadente Bezirks-Maharadschas schlugen sich mit blutrünstigen Sikhs, und das englische Empire stritt mit Frankreich um die Vorherrschaft auf dem Subkontinent.

In "Champion of the Raj" schlüpft Ihr in die Rolle eines von sechs Potentaten und strebt die Macht in Indien an. Auf einer Übersichtskarte informiert Ihr Euch über Status und Bewaffnung aller 20 Regionen. Ihr erhöht die Truppenstärke in den eigenen Provinzen, nehmt Steuern ein, veranstaltet Elefantenparaden und verhandelt mit anderen Herrschern über Freundschaftsverträge.

Kommt es zum Kampf, dann führt Ihr die Truppen persönlich in die Schlacht. Die Taktik jeder Einheit wird einzeln festgelegt und das Resultat auf einem animierten Kampfbildschirm dargestellt. Steht Euch der Sinn mehr nach anderen Unterhaltungen, dann geht Ihr in einer Arcade-Sequenz auf Tigerjagd. Je mehr Dschungelkatzen Ihr auf dem Gewissen habt, desto höher ist Euer Ansehen. Testmuster von United Software. *vw*



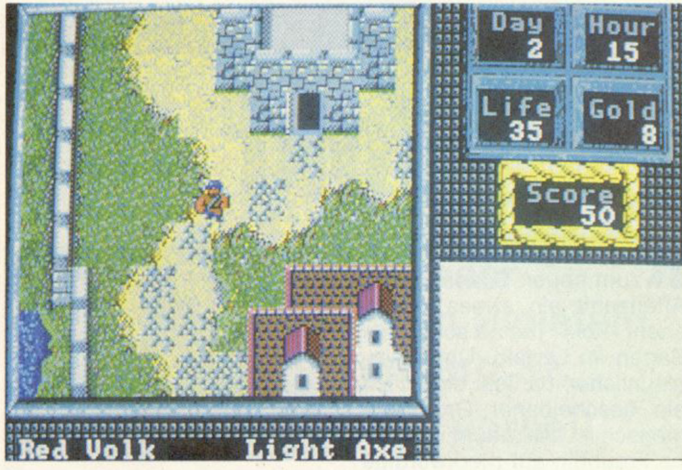
Na ja...

Wenn in der Wirklichkeit die Regierungsgeschäfte so einfach wären, dann würden die Engländer wohl heute noch in Indien sitzen. Ein paar Steuern einnehmen, ab und zu eine langweilige Tigerjagd oder ein Gemetzel unter Einheimischen veranstalten; schon bin ich Vizekönig. Was uns als ausgewachsenes Strategiespiel verkauft werden soll, ist ein konzeptionsloses Sammelsurium aus ein paar strategischen Elementen. Die Krieger ruckeln im Schneckentempo über den Bildschirm. Die endlos langen Ladezeiten stellen selbst den meditativsten Guru auf eine harte Geduldsprobe.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: PSS, Zirka-Preis: 90 Mark

System	Wertung	Details
MS-DOS		in Vorbereitung
AMIGA	52%	Grafik: 52% Sound: 56% Schwierigkeit: einstellbar
ATARI ST		in Vorbereitung
C 64		nicht geplant



Alle sind gegen mich: der einsame Held in Maramon (MS-DOS/EGA)

AUSGANG GESUCHT

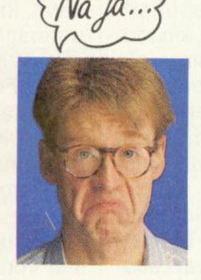
The Keys to Maramon

Bei Electronic Arts hat man in den Archiven gewühlt und das Uraltrollenspiel "The Keys to Maramon" hervorgekramt. In der Fortsetzungsgeschichte zu "The Magic Candle" schlüpft Ihr in die Rolle eines von vier Helden, der das Städtchen Maramon von einer Monsterplage befreien muß.

Gespielt wird in 24-Stunden-Zyklen. Tagsüber kann sich der Held mit den Bewohnern unterhalten, seine Waffen auf Vordermann bringen oder neue Zaubersprüche einkaufen.

Wird es Nacht in den Straßen von Maramon, dann tauchen Monster auf, die es zu bekämpfen gilt. Alle Läden und Kneipen sind geschlossen, und unser Held ist ganz auf sich allein gestellt. Für jedes erlegte Untier gibt's eine Belohnung, die man am nächsten Tag in bessere Ausrüstung investieren kann.

Maramon wird von schräg oben dargestellt. Gesteuert wird der Monsterkiller mit der Tastatur. In allen Geschäften und Tavernen wird problemlos abgespeichert. Das Testmuster stammt von Electronic Arts *vw*



Na ja...

Vor einigen Jahren mag das Spiel ja noch zu den Trendsettern gehört haben, heute ist es eine recht fade Angelegenheit: außer Metzeln nichts gewesen. Unser Held wandelt durch die unscheinbare EGA-Landschaft und prügelt sich um den Verstand. Durch die unglückliche Perspektive wird jeder erfolgreiche Treffer zu einem seltenen Erfolgserlebnis. Kommt das Monster von hinten oder von der Seite, sind die eigenen Hitpoints in Sekunden aufgebraucht. Hat man endlich den Schlüssel zu einem der unterirdischen Verstecke entdeckt, erwartet den Kämpfer auch dort nichts Neues. Simpel ohne jeden Reiz.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Mindcraft, Zirka-Preis: 80 Mark

System	Wertung	Details
MS-DOS	46%	Grafik: 36% Sound: 5% Schwierigkeit: mittel
AMIGA		nicht geplant
ATARI ST		nicht geplant
C 64		nicht geplant

AFFENSTARK

Toki

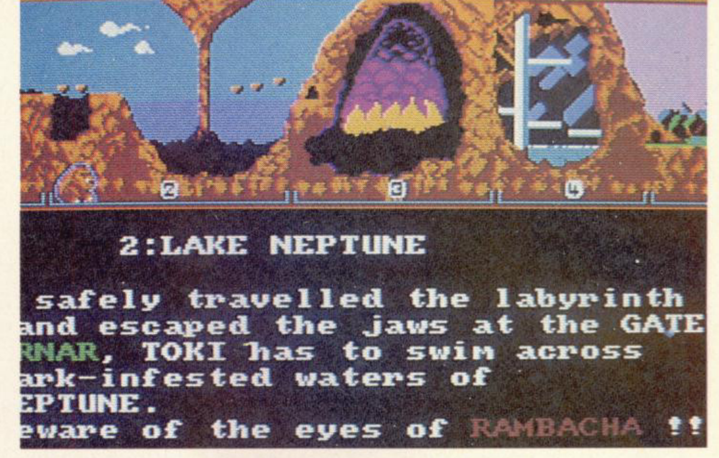
King Kong ist im Vergleich zum neuen Superstar der Affenzunft ein armes Würstchen: "Toki" hat ab sofort das Sagen im Urwald. Um so erstaunlicher, da Toki eigentlich ein bescheidener Großstadtmensch ist. Nachdem ihm seine Freundin auf merkwürdige Weise abhanden kam, wurde er von einem unterbeschäftigten Zauberer in den Affen Toki verwandelt. In dieser Gestalt müßt Ihr nun sechs Levels durchstreifen, an deren Ende die Befreiung der Liebsten samt Rückwandlung in einen Zweibeiner steht.

Glücklicherweise ist Toki ein recht wendiger Vierbeiner. Er läuft und hüpft behende und kann sich schlagkräftig gegen Feinde zur Wehr setzen. Drückt Ihr auf den Feuerknopf, entweichen aus seinem Maul am laufenden Band Blubberbläschen. Treffen diese auf einen Gegner, macht er sich aus dem Staub. Je nach Extras blubbert Toki mehrere oder größere Blasen vor sich hin. Kommt Ihr mit dieser Methode nicht weiter, hilft ein beherzter Sprung auf den Bösewicht. Normalerweise entfleucht Toki schon bei der kleinsten Feindberührung in die ewigen Jagdgründe, doch am Hinterteil ist er anscheinend gut gepuffert. Weitere Hilfen, wie z.B. ein todschicker Football-Helm, ein weiteres Affenleben sowie ein schnuckliger Flammenwerfer für den Hausgebrauch erfreuen zudem das pochende Spielerherz.

Die sechs Levels (Scrolling in alle Richtungen darf bewundert werden) sind zwar allesamt im Urwald angesiedelt, unterscheiden sich aber großzügig in Grafik, Spielablauf und Feindausstattung. Toki muß u.a. durch eine Flammenbrunst krabbeln, unter Wasser schwimmen und felsige Höhlen durchforsten. Die Programmierer haben unbefristete Continues spendiert. Testmuster von Ocean. *mg*



Kurzfristiger Helmschutz (Amiga)



Jeder Level wird in Wort und Bild erläutert (Amiga)


Auch zwischendurch versperren mächtige Gegner den Weg (Amiga)

Gut!



Unverhofft kommt oft: Sechs ausgedehnte Levels voll abwechslungsreicher Jump'n' Run-Kost verlocken immer wieder zu einem Spielchen. Der Bildschirmausschnitt ist zwar etwas klein geraten, dafür stimmt der Rest. Das Scrolling ist in Ordnung, und grafisch sticht Toki die Konkurrenz locker aus. Der Spielablauf ist erfrischend witzig wie ausgefeilt. Allein die heikle Kollisionsabfrage sorgt in Kombination mit dem harschen Schwierigkeitsgrad anfangs für das eine oder andere Frusterlebnis. Fans des Spielautomaten werden jubilieren, alle anderen Geschicklichkeits-Freaks sollten angesichts dieser rundum geglückten Umsetzung schon mal 80 Mark lockermachen.

Gut!



Die Zeiten, in denen man von jeder Automatenumsetzung auf den Amiga eine genaue Kopie des Vorbildes erwartet, sind längst vorbei. Ernüchtert müssen Amiga-Besitzer erkennen, daß außer "Marble Madness" bisher kaum eine Umsetzung den hohen Erwartungen entsprach. Reinrassiges Spielhallenflair weht mit dieser äffischen "Ghouls'n'Ghosts"-Variante nicht durchs Wohnzimmer. Trotzdem folgt Ocean einem erfreulichen Trend: Wie bei U.S. Golds "Super Monaco GP" wurde viel Wert auf Spielbarkeit gelegt. Grafik und Sound sind der Amiga-Hardware sorgfältig angepaßt.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 60-90 Mark

MS-DOS
nicht geplant

AMIGA 75%
Grafik: 74% Sound: 60%
Schwierigkeit: schwer

ATARI ST 73%
Grafik: 70% Sound: 60%
Schwierigkeit: schwer

C 64
in Vorbereitung

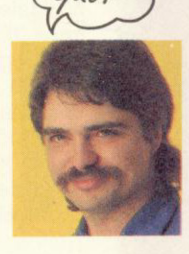


Wer hämmert denn da noch in der Nacht? (Amiga)

PRESSLUFTPARADE

P.P. Hammer

Der Preßlufthammer ist "P. P. Hammers" liebstes Spielzeug. Mit dem ohrenbetäubenden Instrument buddelt er in rund 60 Levels nach verborgenen Schätzen. Ihr steuert unseren goldgierigen Freund auf seinen Exkursionen. Jede der Schatzkammern muß innerhalb eines Zeitlimits ausgeplündert werden, sonst beißt P.P. vorzeitig ins Gras. Um an die begehrten Kleinodien zu kommen, müssen speziell markierte Blöcke mit dem Hammer zerbröselt werden. Beim Einsammeln der güldenen Gegenstände heißt es schnell handeln, denn die weggehämmerten Blöcke tauchen nach kurzer Zeit wieder auf und P.P. wird im schlimmsten Fall eingemauert. Um seine Bauarbeiten besser zu bewältigen, findet P.P. unterwegs Stärkungstränke (geben verbrauchte Lebensenergie zurück), Aufputschmittel (P.P. springt höher), Schlüssel, Hinweise und Extraleben. Fiese Bewohner der Schatzhorte und tückische Fallen (beispielsweise glitschige Steine, Falltüren, Feuergruben oder Wassergräben) sorgen dafür, daß P.P. nicht mehr hämmern kann. *mh*



Gut!

Die Idee ist zwar nicht ganz taufrisch, aber P.P. Hammer ist ein gut gelungener Tüftel- und Geschicklichkeitscoktail. Die Mischung aus ein wenig "Solomons Key" und einem kräftigen Schuß "Rick Dangerous 2" ist brisant und motivationsfördernd. Gerade in späteren Levels sind die Schatzkammern herrlich verzwickt und bringen so manche Gehirnzelle zum dampfen. Aber nicht nur intellektuelle Ansprüche werden von P.P. Hammer befriedigt. Dank witziger und bunter Grafik kommen die Augen nicht zu kurz. Nur die Steuerung des Hammerhelden hätte etwas genauer ausfallen können.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Demonware, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS	AMIGA 70%
nicht geplant	Grafik: 70% Sound: 71%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

Anruf genügt!
Tel.: 0521/124702
Fax: 0521/124703

Wir liefern professionelle Spielesoftware.



NEUERÖFFNUNG

Sie finden unser Ladenlokal in Bielefeld am Gehrenberg 31.

Schauen Sie vorbei!

Einführungsangebote, die sich lohnen:



AMIGA

Chuck Yeagers Air Combat	*,*
Eye of the Beholder	79,20
Flight of the Intruder	*,*
Slim Line Laufwerk 3,5"	159,95
Speichererw. 512 KB inkl. Uhr	99,00

IBM PC

Bane of the Cosmic Force	95,95
Chuck Yeagers Air Combat	*,*
Jetfighter 2	95,95
Kings Quest 5 VGA 256	107,95
Lemmings	87,20
Soundblaster	369,00
286 AT VGA inkl. Mon. + Softw.	2999,00

ATARI ST

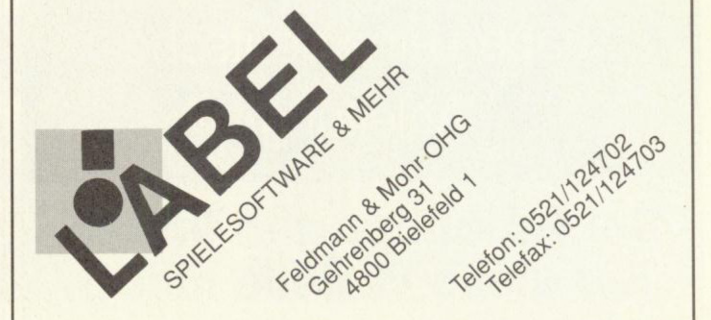
Kaiser	103,20
UMS 2	79,20

C 64/128

Turrican 2	39,95
Golden Axe	39,95

Versand per Nachnahme oder Vorkasse, Versandkostenanteil 6,- DM (Inland). – Auslandsaufträge nur gegen Vorkasse, Versandkostenanteil 12,- DM.

Preis und Produktänderungen vorbehalten.



BOMICO-NEWS

Wußten Sie,

... daß es ganz schnell gehen kann, bis Ihr Herz für China schlägt?
Hong Kong 1930: Sie ist die Tochter eines amerikanischen Großgrundbesitzers und zum Tode verurteilt, irgendwo in den Bergen Zentralchinas.
Er ist ein Bruchpilot, ein Abenteurer, und er hat nur drei Tage Zeit, sie zu retten.
Ihr Begleiter auf dem Weg in die Freiheit ist ein geheimnisvoller, listiger Meister aus einem fernen Land.
In ***Heart Of China*** überqueren Sie den Himalaya, Sie sind Gast im berühmten Orient-Expreß und Sie sind Teil eines Adventures, dessen Spielidee Sie ebenso faszinieren wird wie die technische Umsetzung mit VGA-Grafiken und Roland-Sound-Karte.

... daß es gar nicht so leicht ist, immer mit beiden Beinen fest auf dem Boden zu stehen? Schon gar nicht, wenn man als Raumfahrer einen ganzen Planeten samt unterirdischem Höhlensystem erkunden soll wie bei ***Exile,*** dem brandneuen Action-Adventure-Spiel von Audiogenic.
Hier ist nicht nur Geschicklichkeit, sondern auch ein heller Kopf gefragt. Denn neben den Gesetzen der Schwerkraft gilt es, angriffslustige Vögel, Granaten, radioaktive Kristalle und vieles mehr zu überwinden. Intelligente Soundeffekte und eine fantastische Simulation sorgen für ein Höchstmaß an packender Unterhaltung. Außerdem bietet Exile für alle, die den Planeten nicht am Stück erforschen wollen, die Möglichkeit, den Spielstand jederzeit zu speichern.



Fragen zu BOMICO-Spielen?
Unsere Serviceline beantwortet sie:
Telefon (06107) 62067, Mo.-Fr. 15.00-18.00 h

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit:

Alle BOMICO -Spiele haben eine deutsche Anleitung.

Bei Grauimporten finden Sie diese Vorteile nicht!



Gut geklaut und geschickt verkleidet: Rectangle (Amiga)

GUT GEKLAUT

Rectangle

In den Spielhallen gibt's die Tetris-Variante "Rectangle" bereits seit einem Jahr unter dem Namen "Quarth". Das deutsche Softwarehaus "Turtle Byte" "aktualisierte" die Hintergrundgeschichte und zeichnete ein paar neue Grafiken und Sprites — ein weiterer Knobel-Klone war geboren. Von oben regnet es bei "Rectangle" Tetris-artige Klötze, die jedoch keinesfalls an der unteren Bildschirmkante ankommen dürfen. Dort steht die eigene Spielfigur, die verzweifelt versucht, die unförmigen Gebilde mittels eines Bolzenwerfers zu Rechtecken aufzubauen. Wird so z.B. ein "T"-förmiger Spielstein während des Anfluges mit vier gut gezielten Schüssen zum Rechteck, verschwindet es. Kommt hingegen ein Spielstein am Boden an, verschwindet ein Spielerleben... Extras versüßen die Tüftel- und Reaktionsarbeit: Vernichtete Rechtecke lassen (leider recht selten) kleine Balken zurück, die vom Spieler gefangen werden müssen. So kann man für einen bestimmten Zeitraum ganze Blöcke mit einem einzigen Schuß verschwinden lassen. *wi*

Geht so



Rectangle wäre ein Fall für den fiktiven Pixel-Staatsanwalt: "Hiermit fordere ich wegen vorsätzlichen und dreisten Ideenklaus die Höchststrafe: Kopierschutzentzug auf Lebenszeit!" Leider gibt's keine Sprite-Richter, und da die ansprechende Quarth-Idee von Turtle-Byte gut präsentiert wurde, sei vom Kauf nicht abgeraten. An Tetris oder Klax kommt es jedoch trotz bombastischer Hintergrundgrafik und niedlichen Details nicht heran. Außerdem steuert sich das eigene Sprite recht müde. Tüftelfreunde, die noch ein freies Plätzchen in ihrer Knobelspielsammlung haben müssen (mal wieder) Probespielen.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Turtle Byte, Zirka-Preis: 50-60 Mark

MS-DOS	AMIGA 58%
in Vorbereitung	Grafik: 48% Sound: 30%
	Schwierigkeit: mittel

ATARI ST 57%	C 64
Grafik: 48% Sound: 29%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	

HUNDSTAGE

Shadow Dancer

Nach seinem Abstecher auf das Mega Drive macht der hundeliebende Schattenkämpfer Joe Musashi die Computer unsicher. Diesmal tummelt er sich allerdings exakt in den Levels, die schon in der Spielhalle zu finden waren. Fünf Spielstufen, die wiederum in mehrere Abschnitte geteilt sind, stehen ihm bevor.

Joe hat von Haus aus einen dicken Packen Shurikens (die "Shinobi"-typischen Wurfgeschosse) dabei, die er elegant auf die Feinde schleudert. Außerdem dackelt brav ein Hündchen hinter Joe her, das auf Befehl die Gegner anfällt und diese am Schießen hindert. Da sich manche Unholde geschickt hinter Kisten verbergen, kommt der Köter relativ oft zum Einsatz. Natürlich kann sich Joe ducken, springen und kräftig zutreten — wie es sich für einen Meister asiatischer Kampftechniken gehört. Als Rettung in letzter Not bietet sich als Superwaffe eine Art "fernöstliche Smart-Bombe" an.

Die Levels sind optisch recht abwechslungsreich gestaltet und scrollen meist in alle Richtungen. Um eine Spielstufe zu schaffen, muß man nicht nur den Ausgang erreichen, sondern unterwegs alle Bomben entschärfen. Die Sprengsätze sind in Behältern versteckt, die im Glücksfall auch Power-Ups für Joe enthalten. Würzige Endgegner und gepfefferte Bonusrunden ergänzen das Prügel- und Ballerspektakel. *mg*

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 50-80 Mark

MS-DOS		AMIGA	68 %
nicht geplant		Grafik: 70 %	Sound: 62 %
		Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST		**C 64**	**46 %**
in Vorbereitung		Grafik: 58 %	Sound: 54 %
		Schwierigkeit: schwer	

Geht so

An die Qualität der "Super Monaco Grand Prix"-Umsetzung kommt die Shadow-Dancer-Adaption leider nicht heran. Die Amiga-Version spielt sich trotz technischer Mängel noch ganz spritzig, auf dem C64 mutiert der Hundeausflug zur Pixelquälerei. Dabei fängt das Abenteuer so gut an. Die Aufmachung der C-64-Version ist beinahe sensationell: jeder Level wird im Intro grafisch dargestellt und ansatzweise erläutert. Doch spätestens, wenn das Heldensprite hereingewackelt kommt, weicht die euphorische Stimmung. Viele Schnitzer (Joe springt viel zu träge, die Schüsse sind etwas zu schnell) verderben auch dem größten Hundeliebhaber die Spielfreude — schade um die nette Grafik. Amiga-Besitzer, die den Automaten liebgewonnen haben, sollten dagegen ruhig einmal mit Shadow Dancer Gassi gehen. Die prima gezeichnete Grafik tröstet etwas über die ein oder andere Unstimmigkeit im Spiel hinweg.

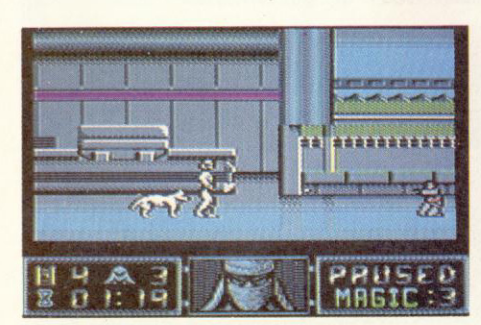
Gut!



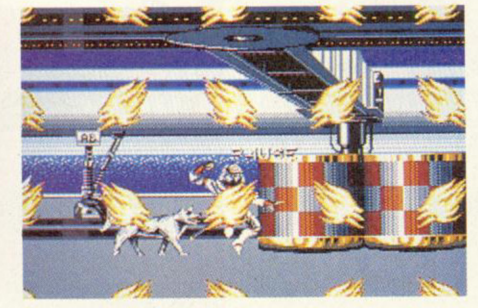
Auch wenn sich U.S. Gold mit der Umsetzung des Sega-Automaten Shadow Dancer redlich Mühe gab, wird die Klasse der Automaten- und der Mega-Drive-Version spielerisch nicht erreicht. Mit letzterer hat Shadow Dancer auch vom Aufbau der Levels her wenig zu tun. Vergleicht man das Spiel mit anderen prügellastigen Jump'n'Runs für den Amiga, vermag es zu gefallen — im Zeitalter von "Turrican", "Killing Game Show" oder "Gods" ist man technisch jedoch bereits Besseres gewohnt. Gestört hat mich auch der wenig durchdachte Aufbau der Levels. Trotzdem ist Shadow Dancer — nicht zuletzt wegen dem netten Hund — ein überdurchschnittliches Produkt mit ansprechender Grafik und Animation. Wer sehnsüchtig auf die Amiga-Version des "Shinobi"-Nachfolgers gewartet hat, darf zugreifen.



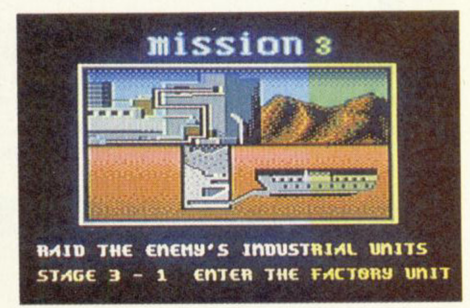
Auf dem Flughafen geht's rauh zu: Eine Horde Ninjas hat ihn besetzt (Amiga)



Der Hund schnappt auf Befehl zu (C64)



Die Superwaffe im Einsatz (Amiga)



Die C-64-Version erläutert im Intro jeden Level



Der Fuhrunternehmer bei der Abbrucharbeit: Outzone (Atari ST)



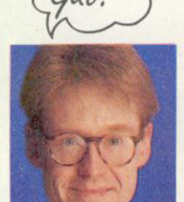
Das ist nicht "Operation Operation", auch wenn's so aussieht (C 64)

BAHN FREI

Outzone

"Outzone" ist eine recht ungewöhnliche Mischung aus Denk- und Actionspiel. In 28 Missionen müssen wir ein defektes Kleinraumschiff sicher durch alle Gefahren steuern. Ihr selbst sitzt in einem vorauseilenden Rettungsschiff und macht den Weg für den Havaristen frei. Auf den horizontal scrollenden Planetenoberflächen sind allerhand Hindernisse und Gegner versteckt, die von Euch beseitigt werden müssen. Natürlich kann der Abschleppraumer auch am angeschlagenen Schiff ankoppeln und es so auf eine andere Flugbahn lenken. Räumt Ihr Hindernisblöcke in der richtigen Reihenfolge ab, gibt's als Belohnung zahlreiche Extrawaffen und Bonuspunkte. Die astrale Rettungsbrigade startet mit fünf Leben, für jeweils 25000 Punkte gibt's ein Extraleben. Ist die Bahn frei und der Level geschafft, geht es in der nächsten Phase mit erhöhter Geschwindigkeit weiter.

Dann ist höchste Vorsicht angesagt: Die Gegner werden in höheren Leveln immer aufdringlicher. Das Testmuster stammt von Bomico. *vw*



Mir gefällt's: Die Grafik ist unscheinbar bis nett, der Sound wirft kein Alien vom Hocker und trotzdem, "Outzone" verfügt über ein erhebliches Suchtpotential. Was in den ersten Levels als beschauliche Rettungsaktion beginnt, entwickelt sich schon bald in ein nervenaufreibendes Unternehmen. Trotz unproblematischer Steuerung werden selbst Joystick-Künstler erheblich gefordert. Die Action-Elemente beleben die Denkspielarbeit und sorgen für zusätzlichen Anreiz. Das durchdachte Extrawaffensystem wurde geschickt in den Hindernisparcour integriert. Dieses Spiel solltet Ihr genauer ansehen.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Lankhor, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA
nicht geplant	in Vorbereitung

ATARI ST 67%	C 64
Grafik: 58% Sound: 53%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: mittel	

OPERATION ARNOLD

Predator 2

Image Works hat sich, nachdem System 3 die Umsetzung des letzten Teils besorgte, die Rechte für "Predator 2" gesichert. Nur Arnold Schwarzeneggers umwerfender Intelligenz und seinem österreichischen Charme war es zu verdanken, daß der erste Teil ein erfreuliches Ende fand: Predator platt. Der zweite Teil ist zwar ohne Arnold, aber nicht minder blutrünstig. Diesmal taucht der Menschenjäger in Los Angeles auf und mischt munter bei Bandenkriegen mit (natürlich wieder unsichtbar und mit neuen Waffen).

Der Spieler darf sich mit Mike Harrigan identifizieren, der Unschuldige vor Bandenattacken und dem Predatörchen schützt. Dazu wird kontinuierlich von links nach rechts gescrollt, man blickt dem "Feind" frontal in den Mündungslauf. Mit dem Joystick steuert man ein Fadenkreuz, wenn man den Feuerknopf drückt, wird geballert. Ab und an taucht eine bessere Waffe und frische Munition auf, die man per Draufschießen in seinen Besitz bringt. Wenn man zu oft getroffen wird, ist nach dreimaligem Continue Sense. *al*



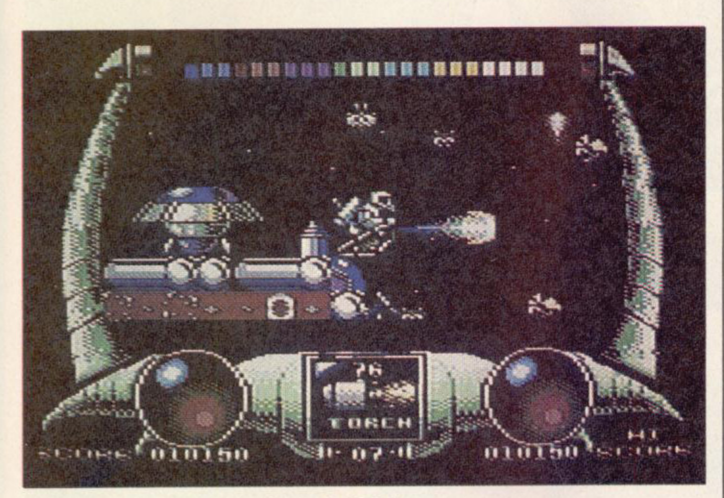
Also sprach der Softwareboß: Kein Film ohne Computerspielumsetzung! Die Projektmanager nickten, die Werbeleiter freuten sich, und die Programmierer durften wieder einmal umsonst ins Kino gehen. Das scheint sie leider etwas verwirrt zu haben, so daß sie auf das Uralt-Spielprinzip von "Operation Was-auch-immer" zurückgriffen. Doch die Sprites sind dröge, die Levels zu lang, die Grafik mickrig und das Spielprinzip zu alt, als daß Freude aufkommen könnte. Ein typischer Fall von "Großer Name, nix dahinter". Und was mich am meisten ärgert: Das Spiel wird sich sicher wieder gut verkaufen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Image Works, Zirka-Preis: 60-80 Mark

MS-DOS	AMIGA
in Vorbereitung	in Vorbereitung

ATARI ST	C 64 40%
in Vorbereitung	Grafik: 42% Sound: 49%
	Schwierigkeit: mittel



Ist's ein Sprite? Ist's ein Gocart? (C 64)

DER EXTREMIST, DER KEINER IST

Extreme

Die Voyager-Sonde, mit einer Kurzbeschreibung der Menschheit und einer netten Einladung ins All geschossen, trifft tatsächlich auf intelligentes Leben. Und so verdunkelt eines schönen Tages ein gigantisches Raumschiff den Himmel. Doch der außerirdische Pilot crasht und setzt dabei den Selbstzerstörungsmechanismus des Schiffs in Gang. Der Spieler darf rein und das verdammte Ding wieder ausschalten. Der Spieler steuert seine Spielfigur, die ein wenig wie eine Mischung aus Arnold Schwarzenegger und Gocart aussieht. Gocart/Arnold kann maximal 99 Schuß abballern, dann muß er wieder auf ein spezielles Feld, um neue Munition zu holen. Berührt man einen der vielen Feinde, wird kostbare Lebensenergie abgezogen, die man jedoch auf dem bekannten Feld regenerieren kann. Gocart/Arnold kann sich noch weiter ausbauen; wenn er weit genug kommt, bekommt er noch ein Paar Füße, die ihn wie eine kosmische Variante von "Daddy Langebein" aussehen lassen. Es gibt drei Continues; Testmuster von Digital Integration. *al*



Der C 64 wird ja in letzter Zeit nicht gerade mit umwerfend einfallsreicher Software heimgesucht; da kommt eine Abwechslung gerade recht. Zwar sind die Puzzles zum Teil ein wenig schräg: Daß man auf gewisse Düsen schießen muß, damit sich eine Falltüre öffnet, darauf muß man erst einmal kommen (die Anleitung läßt einen schmählich im Stich — dürftig). Doch wenn man sich mit der Steuerung vertraut gemacht hat, läßt man den Joystick so schnell nicht mehr los: Das ist eine nette Mischung aus Low-Level-Ballern, Adventure und einer Prise Science-fiction. Reine Actionfreunde sollten besser die Finger davon lassen.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Digital Integration, Zirka-Preis: 40-60 Mark

MS-DOS	AMIGA
nicht geplant	in Vorbereitung

ATARI ST	C 64 — 64%
in Vorbereitung	Grafik: 57% Sound: 66%
	Schwierigkeit: mittel

SOUNDBLASTER 338.-
NEU: incl. VOICE EDITOR
Original dt.Handbuch v.Distributor
375,+ SOUNDBLASTER STEREO CHIPS
AdLib SOUNDCARD 235.-
PC MUSIC SYSTEM 278.-

Titel	Preis
■ 3D CONSTRUCT.KIT	119.90
4D SPORTS DRINVING	74.90
BANE O.COSMIC FORCE	82.90
■ BANDIT KINGS	88.90
BLUE MAX	76.90
BUCK ROGERS dt.	82.90
■ CASTLES	72.90
CHUCK YEAGER COMB.	72.90
COMMAND H.Q.	74.90
COUNTDOWN	74.90
■ CRIMEWAVE	70.90
DAS BOOT	76.90
DINOWARS	59.90
■ ELITE PLUS VGA	82.90
ELVIRA dt.	88.90
■ EYE OF BEHOLDER	70.90

SOUNDBLASTER
MICRO CHANNEL VERS. 449.-

Titel	Preis
GOLD OF THE AZTECS	75.90
GOLDEN AXE	75.90
■ HEART OF CHINA VGA	84.90
INDIANA JONES III	69.90
■ JET FIGHTER 2	82.90
■ KINGS QUEST V VGA	89.50
LARRY 3 dt.Version	82.90
■ LEMMINGS	74.90
LEXICROSS	73.90
■ LIGHTSPEED	69.90
LINKS	78.90
–LINKS ZUSATZDISK. je	38.90
■ MARIO ANDRETTI	72.90
MEGATRAVELLER	86.90
METAL MASTERS	64.90
MIGHTY BOMBJACK	63.90
■ MONKEY ISLAND dt. VGA	78.90
Populous/Sim City–Set	70.90
■ QUEST FOR GLORY II	79.90
RAILROAD TYCOON	82.90
■ RED BARON – VGA	82.90
RISE O.T. DRAGON VGA	82.90
■ SIM EARTH dt.	86.90
SORCERER G.A.T.GIRLS	64.90
■ SPACE QUEST III dt.	82.90
■ SPACE QUEST IV VGA	82.90
SPIRIT OF EXCALIBUR	89.90
THEXDER II–FIRE HAWK	62.90
ULTIMA VI	79.90
WING COMMANDER AT	76.90
–MISSION DISK 1/2 je	37.90

NUR PC GAMES !!

Okay Soft
AM GRABEN 2 * 8471 WEIDING
TELEFON 09674/1279
FAX 09674/1294



INH.: C. WAGNER

Speicher-Erweiterung für
AMIGA 500 auf **1 MB**
DM 99,—

Megachips / virusgeschützt
(abschaltbar/incl. Uhr - einfach einstecken)

AMIGA-ZWEITLAUFWERK
(3,5" extern, abschaltbar, Erweiterungsport, Kontrollampe, Slim-Line)
DM 166,—
(3,5" intern, A500 / A2000 - einfach einsetzen)
DM 177,—

SEGA MEGA DRIVE (+ 1 Spiel)
(deutsche Version) **DM 444,—**

AKTUELLE SOFTWARE — z. B.

AMIGA / ST	IBM
DM 69,90	**DM 89,90**
Battle Command	Knights of the Sky
Cadaver	Lightspeed
Great Courts 2	The Savage Empire
M1 Tank Platoon	Wing Commander
Maupiti Island	Red Baron
Powermonger	**DM 79,90**
Wolfpack	Silent Service II

Vorkasse + 4,— / Nachnahme + 6,50 DM
Schnellsendungszuschlag + 4,50 DM
Am Klarensprung 11, 5620 Velbert 1
Mo-Fr 10—14 Uhr / 17—20 Uhr
Sa 9—12 Uhr
Tel. 02051/85511
Fax 02051/85525
Änderungen und Irrtümer vorbehalten

MR-Soft Hier spielt der Chef selbst!

AMIGA		ATARI ST		PC/AT	
3D Construction Kit	119,90	3D Construction Kit	91,90	Buck Rogers kompl. dt. VGA	89,90
Budokan	68,90	Chaos strikes back	59,90	Eye of the Beholder VGA	75,90
Chess Champion 2175	75,90	Dungeon Master dt.	59,90	F-15 Strike Eagle II	77,90
Eye of the Beholder	75,90	Elvira kompl. dt.	69,90	Gunship 2000 *	91,90
F 15 Strike Eagle II	84,90	Great Courts II	68,90	Lemmings	74,90
Ishido	59,90	Indiana Jones dt.	68,90	Links	89,90
Klax	45,90	M1 Tank Platoon	69,90	Mario Andretti	84,90
Lotus Esprit	59,90	Mig 29 Fulcrum	84,90	Megatraveller	77,90
Metall Masters	59,90	Monkee Island kompl. dt.	89,90	Railroad Tycoon	84,90
Medusa II	*	Paradroid	59,90	Red Baron	84,90
Midwinter II	76,90	Pirates dt.	56,90	Secret Weapon of the Luftw.	*
Railroad Tycoon	74,90	Speedball II	59,90	Sim Earth dt.	84,90
Team-Yankee	69,90	Turrican II	64,90	Wing C. Mission I oder II	39,90
UMS II	74,90	Ultima V *	76,90	Wonderland	89,90
Wings 0,5 MB	69,90	UMS II	74,90	**Soundblaster**	**333,00**

* = wird erwartet • Versandkosten DM 8,-. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten
Ständig Neuerscheinungen, bitte nachfragen.

Telefon (06074) 98482 • Fax: (06074) 95347
Montag-Samstag von 10.00-19.00 Uhr
Michael Reimer • Brandenburger Str. 1 • 6074 Rödermark

Turbo-Soft

STOP — Wer ist eigentlich noch **billiger** ! ? ! — STOP

24 Std. und 7Tage die Woche Service ☎ 030/ 694 67 70

✉ Briefbestellung : P.-K.Schröder - Johanniterstr.18 - 1000 Berlin 61

Titel	Amiga	ST	PC	Titel	Amiga	ST	PC
3 D Construction Kid	112.90*	112.90*	112.90*	Necronom	64.90*	-	-
Atomino	58.90*	58.90*	64.90*	Pang	58.90	58.90	58.90*
Battle Isle	64.90*	64.90*	64.90*	Panza Kick Boxing	69.90	69.90	69.90
Big Buisness	53.90*	53.90*	53.90*	Powermonger	65.90	65.90	65.90
Chip's Challenge	58.90*	58.90*	73.90*	Return of Medusa	59.90*	59.90*	65.90*
Death Knights of Krynn	-	-	68.90*	Rise of the Dragon	-	-	83.90
Dino Wars	53.90	53.90*	63.90	Sec. of Monk. Is. dt. 3.5"	69.90*	69.90*	69.90
Exterminator	58.90	58.90	63.90*	Sim Earth	-	-	87.90
Eye ofthe Beholder	-	-	68.90*	Silent Service 2	-	-	79.90
Gem'x	38.90*	-	38.90*	Speedball II	64.90	64.90	-
Gods	64.90*	64.90*	-	The Power	35.90*	-	35.90*
Hill Str. Blues	-	59.90*	59.90*	Toki	63.90*	63.90*	-
Legend of Fairghail	64.90	64.90	69.90	Transworld	62.90	62.90	68.90
Lemmings	57.90*	57.90*	67.90*	Turrican II	54.90*	54.90*	-
Logical	52.90*	-	58.90*	Warlords (PC nur 5 1/4)	64.90*	-	64.90
Mega Traveller 1	65.90*	65.90*	78.90*	Warlock the Avenger	58.90*	58.90*	-
Metal Masters	58.90*	58.90	58.90*	Warriors of Darkness	68.90*	68.90*	68.90*
MIG 29 Fulcrum	78.90	78.90	78.90	Wolfpack	69.90	-	84.90
NAM	68.90*	68.90*	75.90*	World Champ.-S. Soccer	58.90	-	58.90*

* waren bei Anzeigeschluß noch nicht lieferbar, sind aber meist bei Erscheinung der Zeitschrift erhältlich. - PC Diskgröße angeben -

Wir haben eine große Auswahl an Spielen. Rufen Sie uns an. Wir nehmen auch Vorbestellungen entgegen. **Der Versand erfolgt per Nachnahme.**
Eilpostservice (UPS) auf Wunsch → +2,-DM (Eilpostservice nur innerhalb Deutschlands)
Bis 225,-DM Bestellwert → 8,-DM Versandkosten, bis 450,-DM Bestellwert → 4,-DM,
über 450,-DM Bestellwert → keine Versandkosten, Ausland nur Vorkasse + 10,-DM.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Anzeigenschluß war 06.06.91
>>>>>>>>>>>>> Turbo-Soft GbR *Inh.: K.Reuter u. P.-K.Schröder* <<<<<<<<<<<<<



POWER PLAY
Im Abo nur 5,80 DM!
Ihr zahlt pro Heft im Abo nur 5,80 DM anstatt 6,50 DM!
Ihr erhaltet POWER PLAY noch bevor sie am Kiosk erscheint!
Die Lieferung kostet Euch keinen Pfennig extra!
Ihr könnt vierteljährlich, halbjährlich oder ganzjährig bezahlen!
Im Abo inkl.: das Star-Killer-Puzzle!



JAHRES-ANGEBOT

Im Abo nur 5,80 DM anstelle von 6,50 DM!

Tragt auf der Rückseite dieser Karte Euren Namen und Adresse ein, steckt sie dann frankiert in den Briefkasten und schickt die Karte am besten heute noch ab!

1. Ihr bezahlt im Abonnement nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM für eine Ausgabe!
2. Ihr könnt wählen, ob Ihr jährlich, halbjährlich oder vierteljährlich bezahlen wollt!
3. Ihr erhaltet Power Play noch bevor sie am Kiosk erscheint!
4. Die Lieferung kostet Euch keinen Pfennig extra!

Das Abo inklusive Star-Killer-Puzzle! ...wo gibt es das sonst noch in dieser Galaxis??? !!!

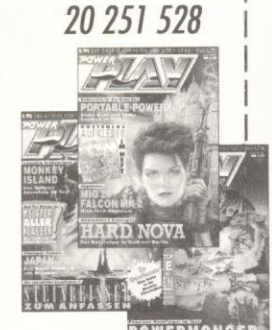




POWER PLAY

EINZELHEFT-BESTELLUNG

Telefonische Bestellung unter: (089) 20 251 528



LIEFERBARE POWER PLAY-AUSGABEN für 6,50DM pro Heft:

7/90 Das neue Super-Spiel Hatris, Dragon Strike, Projectyle, Railroad Tycoon, Splatter House, Phantasy Star 2 8/90 Zurück in die Zukunft, 100 neue Spiele-Knüller von der Chicago-Messe, 65536 Farben-Bildschirm 9/90 Gradius 3,Wonderland, Flood, MasterBlazer, Powermonger 10/90 Digitale Dimension, Videospieleflut aus Japan, Monkey Island, Rick Dangerous 2, Silent Service 2 11/90 Fünf-Uhr-Tee&Obermonster, Sim Earth, Geisha, Buck Rogers 12/ 90 Wing Commander Lightspeed, Kaufberatung, Powermonger im Test 1/91 Monkey Island im Test, die besten Spiele des Jahres, Super Famicom von Nintendo, die unendliche Geschichte 2 2/91 Mig 29, Wreckers, Savage Empire, Module für Mega Drive und PC-Engine: Dynamit Duke und Aero Blasters 3/ 91 Vorschau 91, Game-Boy-Fieber, Space Quest 4 4/ 91 Actionmodelle im Test, High-Score Fieber, Zum Töten verführt? 5/91 Ein Sprite für´s Leben, 120 Lemmings-Codes, Master der Dungeons 6/91 Birds of Pray, Erotik-Spiele, Baby-Boomer, Might&Magic 3 7/91 Jubel, Tubel, Spiele-Spaß, Chuck Yeager 2, Hägar legt an

Ich bestelle____Ausgaben POWER PLAY Nr.___für 6,50 DM pro Heft _______DM

Ich bestelle____Ausgaben POWER PLAY Nr.___für 6,50 DM pro Heft _______DM

POWER PLAY SONDERHEFTE zum Einzelpreis von 9,80 DM

Ich bestelle___ Ausgaben POWER PLAY Sonderheft Nr.1 (Die hundert besten Spiele 1989 - 9,80 DM) _______DM

Ich bestelle___Ausgaben Sonderheft Nr.2 (Die hundert besten Spiele 1990 - 9,80 DM) _______DM

POWER PLAY SAMMELORDNER

Ich bestelle___Sammelordner in Neonpink zum Einzelpreis von 9,-DM _______DM

(Die Versandkosten werden zum Gesamtrechnungsbetrag addiert) **Gesamtrechnungsbetrag** ______DM

POWER PLAY

MITMACH-KARTE

Eure Nachricht an die Redaktion...



Folgende Artikel aus Ausgabe __________ haben mir besonders gut gefallen:

1. ______________________________ Seite ______
2. ______________________________ Seite ______
3. ______________________________ Seite ______

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

4. ______________________________ Seite ______

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen: ______________________________

Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen ______________________________

Welche Spiele wollen Sie sich demnächst kaufen ______________________________

POWER PLAY ABONNEMENT

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM. (Ausland zzgl. Porto) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl) Alter

Datum, 1.Unterschrift

Ich bezahle ☐ jährlich ☐ halbjährlich ☐ vierteljährlich

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2.Unterschrift 01/AD 10 18

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Abonnement-Service

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str.2

8013 Haar

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

POWER PLAY EINZELHEFTE

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl)

Datum, Unterschrift

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Leserservice

Markt&Technik Verlag AG
CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5

POWER PLAY LESER-HITPARADE

GEWINNT MIT POWER PLAY! (TEILNAHMEBEDINGUNGEN IM HEFT)

Folgende Drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1.

2.

3.

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl)

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Redaktion

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str.2

8013 Haar

POWER POST

Gesucht

Was ist eigentlich aus Martin Galway und Rob Hubbard geworden? Das letzte, was ich von Hubbard gehört habe, waren die Sounds zu Budokan auf dem Amiga. Und Galway scheint gänzlich in die ewigen Softwarejagdgründe eingegangen zu sein. Die beiden waren schlicht und einfach genial. Könntet Ihr mir Informationen dazu geben?

Michael Ammend, Partenstein

Rob Hubbard ist seit längerer Zeit fest bei Electronic Arts in den USA als Musikus angestellt. Was Martin Galway seit seiner Trennung von Sensible Software macht, wissen wir leider nicht. *mg*

Game-Bilder

Beim Durchsehen meiner alten *POWER PLAY*-Hefte habe ich festgestellt, daß Ihr eine Zeitlang Bildschirmfotos vom Game Boy in schwarzweiß gemacht habt. Das solltet Ihr wieder machen, denn die Bilder sind kontrastreicher und besser zu erkennen als das jetzt übliche Dunkelgrün auf Hellgrün der Fotos. Als Richtlinie solltet Ihr die Fotos von Nemesis (*POWER PLAY* 6/90, S.119) nehmen. Hier kann man fast jeden Pixel erkennen.

Stimmt eigentlich das Gerücht, daß demnächst ein "farbiger" Game Boy kommt (womöglich modulkompatibel)?

Martin Werthammer, Neumarkt

Wir werden uns bemühen, in Zukunft bessere Game-Boy-Fotos zu veröffentlichen. Ob ein farbiger Game Boy kommt, weiß momentan nur die Entwicklungsabteilung von Nintendo. Eine offizielle Ankündigung gibt es nicht. *mg*

Schnabeltasse

Ti-Shörts wären echt eine Mega-Sache. Jeder Hirsch rennt heute mit einem Shirt durch die Gegend, auf dem man all seine Vorlieben und Abneigungen erkennen kann. Das reicht von "Ich liebe meinen Vermieter" bis zu "Kohl auf den Kompost". Warum also nicht mal ein bis zwei verschiedene *POWER-PLAY*-Shirts rausbringen. Ich hab'da sogar schon ein paar Gestaltungsideen. Wie wäre es mit dem Aufdruck "Krieg ich die *POWER PLAY* venös, bin ich nicht mehr so nervös!" oder ein fettes *POWER-PLAY*-Logo und darunter steht "Wenn's vom Guten mehr sein darf!". Vielleicht dann noch ein paar stilisierte Redakteursfiguren (Heini als Bettler mit Schild "Ham'Se ne Diskette für mich?"). Die Reihe ließe sich beliebig fortsetzen, bis zur "Original-Michael-Hengst-Kaffetasse" mit Schnabelaufsatz (damit die Tastatur nicht immer gleich absäuft) und dem Autoaufkleber "Ich bremse auch für *POWER-PLAY*-Leser". Denkt mal darüber nach, gegen entsprechendes Honorar unterbreite ich gerne meine absolut werbewirksamen Gedankengänge.

Jörg Grunwald, Berlin

Aufgrund der vielen Nachfragen bezüglich *POWER-PLAY*-T-Shirts wird es immer wahrscheinlicher, daß wir in Zukunft Kleidung dieser besonderen Art anbieten (Wir bearbeiten unseren Vertrieb...). Wenn es soweit ist, werden wir Euch über die Angebote natürlich ausführlich informieren. *mg*

Hallo-Hengst

Bitte verwende doch nicht ständig die banalen Ausdrücke wie "flott", "erfrischend" oder ähnliche Kalauer. In jedem zweiten Test kommen sie vor. Auch Heini und die anderen Redakteure scheinen nicht davon loszukommen. Die 3-D-Grafik ist flott, der AT sollte flott sein und natürlich sollte das Ganze auf einem "fixen" 386er laufen. Mein Tip: Es wird in der Redaktion doch hoffentlich ein Textsystem mit Thesaurus geben. Denn solch normalen Worte wie schnell, hoch getaktet, rasant klingen doch auch ganz gut oder?

Der Mümmel (Markus Munz), der sich über fast alles aufregte, was mit der *POWER PLAY* zu tun hat, gehörte geteert und gefedert. Zum Thema Kleinanzeigen: Es kann nur lobend erwähnt werden, daß sich die *POWER PLAY* die Mühe macht, die vielen, vielen kostenlosen (!) Kleinanzeigen abzudrucken. Wo sonst sollen denn die Kids ihre Spiele anbieten, wie sonst sollen sie denn Kontakte zu anderen Spielern knüpfen können und wie sonst kämen sie billiger zu neuen Spielen? Durch die Tageszeitung?

Petra Maueröder, Rohr

Dem Dauerleser der *POWER PLAY* kommt dieses Phänomen sicher bekannt vor: Trotz High-Tech-PC und dem berühmten Thesaurus (ein Thesaurus ist ein Synonymwörterbuch; meistens in einem guten Textverarbeitungsprogramm enthalten) gibt es des öfteren Wortschöpfungen, die sich hartnäckig über einige Ausgaben hinweg in der Redaktion festgebissen haben. Darunter fallen oft Wörter, die mit dem Buchstaben F beginnen. "Flott", beispielsweise, oder "Famos", oder "Fulminant". Dadurch, daß Martin z. B. nicht alle meine famosen (glänzenden, grandiosen, großartigen) Tests gelesen hat, ich nicht weiß, was Heinrich wieder Erfrischendes (Belebendes, Anregendes, Wohltuendes, Aufmunterndes) geschrieben hat, kann es durchaus passieren, daß in mehreren Tests das Wort "Flott" (oder ähnliches) auftaucht. Ist das Heft komplett gedruckt endlich in der Redaktion, gibt es schon



Ist's ein Beholder? Ist's ein Gazer? Zumindest stammt das Ding von A. Belle aus Berlin.

POWER POST

mal Wehgeschrei (Martin:"Ich habe mit fulminant angefangen!" — Heinrich:"Wenn ich gewußt hätte, daß Du auch dreimal fulminant schreibst, hätte ich es nur zweimal benutzt!"). Glücklicherweise verschwinden diese Floskeln recht schnell wieder.

Übrigens hat ein Thesaurus einen entscheidenden Nachteil: Da meistens nur ein paar Standardsynonyme darin enthalten sind (und keiner von uns die Muße findet, das Ding etwas aufzustocken), würden einige der Formulierungen eventuell wieder mehrfach auftauchen. *mh*

Verlust

Ich lese die *POWER PLAY* schon seit der ersten Ausgabe. Leider ist mir in den letzten Ausgaben ein "Aktualitätsverlust" aufgefallen. So wurde z.B. nur die EGA-Version von King's Quest V getestet, obwohl die VGA-Version schon länger erhältlich war. Der angekündigte Test für die VGA-Version in einer der nächsten Ausgaben war auch nur ein leeres Versprechen. Bei Space Quest 4 lief es ähnlich. Es wurde zwar eine kurze Preview abgedruckt, aber der eigentliche Test kam erst in Ausgabe 6/91 (Ich hatte es am 26.3. durchgespielt).

A. Schwaigert, München

Ich kann's erklären, warum das so lange dauert: Zuerst tippt der Redakteur sein Artikelchen, dann kümmert sich Rolf um das Layout, dann pendelt das Ganze ein paar Mal zwischen Redaktion und Produktion hin und her, dann endlich wird das Heft zum Drucker gekarrt: Alles in allem dauert es gut einen Monat, bis Ihr die Power Play in der Hand haltet. Das ist ziemlich lang, in kürzerer Zeit schaffen wir's leider nicht.

Die beiden Tests von Space Quest und King's Quest stoßen uns selber etwas auf: Ein Wechsel der Pressesprecher bei Sierra ist daran schuld, daß die versprochenen Muster nicht rechtzeitig zu Redaktionsschluß eintrafen. *al*

Themenvorschläge

Das Power-Thema ist im Prinzip eine hervorragende Idee, aber die Themen sind teilweise wirklich unbrauchbar (um es milde auszudrücken). Was soll denn das Thema "Sex und Computer?" Dies ist ein Thema, das a) eher ein Randgebiet bei Computerspielen ist und b) es doch persönliche Ansichtssache ist, ob man sich damit abgibt. Das "niedliche Computer-Sprites"-Thema gehört eher in die "Pixelpracht" (die ich übrigens für sehr gut halte). Gleiches gilt für den Drachenreport. Interessanter fände ich es, wenn z.B. der Auf- und Abstieg von verschiedenen Computer- bzw. Videospielfirmen ein solcher Bericht gegönnt würde. Zum Beispiel Infocom oder Cinemaware (die ja ebenfalls in Nöten sein sollen). Auch könnt Ihr ja mal Nintendo ein Thema geben. Was diese Firma bis jetzt geleistet hat, ist anerkennenswert. Auch die negativen Seiten sollten hier aufgezeigt werden. Man denke an das "Seal of Quality". Weitere Themenvorschläge: Atari und Commodore, Blick hinter die Kulissen von Computer- und Videospielherstellern usw.

Martin Sauter, Grafing

Arthur in Unterhosen

Bislang war die *POWER PLAY* für mich immer eine Zeitschrift, in der die (Spiele-) Welt auch für weibliche Fans der qualmenden Konsolen und Rechner halbwegs in Ordnung schien. Natürlich fällt sträflichst auf, daß Ihr zuweilen zwar langmähnige Spieletester, jedoch keine *Testerin* in Euren Reihen vorzuweisen habt. Trotzdem finden sich bei Euch selten Bemerkungen im Stil von "so harmlos, kann sogar eurer Freundin gefallen"; auch blieben Mann/Frau in der *POWER PLAY* bislang von getrenntgeschlechtlichen Seiten verschont.

Die Tendenz bei Computer- und Videospielen marschiert glücklicherweise in Richtung Gleichberechtigung, wodurch seit einiger Zeit zunehmend fetzige weibliche Charaktere an so manchem Spielgeschehen beteiligt sind, um unsereins Kämpferinnen mit Bart-Icon zu ersparen. Als Beweis, daß es sie durchaus gibt, die ca. 5 Prozent weiblichen Spieler, habt Ihr zudem bereits einige High-Score-Spezialistinnen in der "Hall of Fame" abgelichtet. In diesem Sinne wollte ich gerade auch die aktuelle *POWER PLAY*-Ausgabe zufrieden beiseitelegen, um mich den entscheidenden Dingen des Lebens (meinem Amiga) zuzuwenden, da entdeckte ich voller Abscheu und Entsetzen Eure Ankündigung, im nächsten Heft einen "Erotik-Report" herauszubringen! Mein Griff wanderte sofort in Richtung Riechsalz und mein Blick zum Cover, aber leider war dies nicht die April-Ausgabe.

Nun gehöre ich keineswegs zu den Damen der Schöpfung, die schon in einem halbnackten Mädel-Sprite (in der Pixelpracht etwa) pornophile Wandlungen der Redaktion erkennen wollen, aber mußte es denn gleich ein ganzer Report sein? Eine spontan von mir formulierte Forderung, dann wenigstens auch ein paar knackige erotische Männer-Sprites abzulichten, erstickte jedoch im Keime, denn bis auf Arthur in Unterhosen (aus Ghosts'n Goblins) fiel mir nichts Passendes ein — so einseitig ist die Computerwelt. Da ja die "Erotikspiele" nie erotisch, sondern höchstens peinlich bis albern ausfallen, und ihnen im Gegensatz zu jenen "Wer's denn braucht"-Digi-Shows auch noch jene Authentizität abgeht, bedeutet solch ein Report für mich und wohl auch noch die meisten anderen Leserinnen glatt verschenkte Seiten. Wenn Euch schon die Ideen für Schwerpunkte ausgehen, warum bringt Ihr dann nicht ein Special über indizierte Spiele (= drei leere Seiten)?

Mal im Ernst, es gibt doch noch so viele Themen, die bestimmt nicht nur die eine oder andere Hälfte der Menschheit interessieren. Einige Genres wie Action-Adventures und Prügelspiele habt



400 Stunden "Loom", gezeichnet von Konrad Beiskammer aus Egglsberg



WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner
LIEGNITZERSTR. 13
8038 GRÖBENZELL
Telefon: 08142/9011
Telefon: 08142/8273
Telefax: 08142/54654

C64 Disketten

Titel	Preis
3D CONSTRUCTION KIT DT. *	79,90
BACK TO THE FUTURE 3	38,90
BORSENFIEBER KOMPLETT DT.	49,90
BUCK ROGERS	59,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	38,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
DICK TRACY DT.	38,90
ELVIRA DT.	54,90
ENGLAND CHAMP. SPECIAL DT.	38,90
EPYX SPORTING GOLD	45,90
EXILE DT. *	38,90
EXTERMINATOR	37,90
EXTREME	38,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	47,90
FISTS OF FURY COMPIL. DT.	39,90
GEM X DT.	38,90
GREMLINS 2	37,90
GUNSHIP DT.	47,90
HALLS OF MONTEZUMA	49,90
INVEST DT.	38,90
KEYS OF MARAMON	45,90
KICK OFF 2 DT.	39,90
LAST NINJA 3 DT.	37,90
LETTRIX DT.	36,90
LOGICAL DT. *	37,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT.	38,90
MAC ARTHUR WAR	49,90
MAGIC CANDLE	45,90
MANCHESTER UNITED DT.	38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90
MICKEY - VERRUCKTER ZOO DT.	41,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	37,90
N.A.R.C. DT.	37,90
NAVY SEALS CARTRIDGE	49,90
NIGHTBREED ACTION DT.	38,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
OIL IMPERIUM DT.	36,90
PICK N PILE	38,90
PIRATES DT.	47,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POWER UP COMPILATION	49,90
PREDATOR 2	39,90
PREMIER COLLECTION	54,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER	49,90
PUZZNIK DT.	37,90
RALF GLAU EDITION DT.	64,90
REEDEREI DT.	37,90
RETURN OF MEDUSA DT. *	47,90
RICK DANGEROUS 2 DT.	38,90
RINGS OF MEDUSA DT.	47,90
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE	49,90
SECOND WORLD DT.	29,90
SECRET OF SILVERBLADES	59,90
SHADOW DANCER DT.	38,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90
SKULL AND CROSSBONES	38,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT. *	47,90
STAR CONTROL	45,90
SUPER MONACO GRAND PRIX DT.	39,90
SUPREMACY *	59,90
SWIV	37,90
SYSTEM 3 PACK	54,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES DT.	44,90
TESTDRIVE 2	45,90
TESTDRIVE 2 MUSCLE CARS	25,90
TESTDRIVE 2 EUROPEAN CHALLENGE	25,90
THE POWER DT.	38,90
TIE BREAK DT.	37,90
TRANSWORLD DT.	45,90
TURN AND BURN *	37,90
TURRICANE 2 DT.	37,90
TWINWORLD DT.	38,90
ULTIMA 6	69,90
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DT.	37,90
VIZ	38,90
WARLOCK THE AVENGER	37,90
WELLTRIS DT.	38,90
WORLD CHAMP. BOXING	37,90
WORLD CHAMP. SOCCER DT.	35,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90

SONDERPOSTEN C64 DISK

Titel	Preis
BARTS TALE 2	27,90
CAVEMAN UGHLYMPICS	27,90
CHUCK YEAGERS	19,90
EPYX ACTION	17,90
F14 TOMCAT	17,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
FIGHTER BOMBER	17,90
FOOTBALLMANAGER 2	17,90
HOSTAGES	13,90
LAST NINJA 2	17,90
NEUROMANCER	14,90
PITSTOP 2	13,90
SKATE OR DIE	19,90
SOKOBAN	17,90
STARFLIGHT DT.	24,90
STRIKE FLEET	24,90
SUB BATTLE SIMULATOR	17,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

PC/IBM

Titel	Preis
3 D CONSTRUCTION KIT DT.	139,90
AIRLINE TRANSPORT PILOT	85,90
ANDRETTI	69,90
BANDIT KINGS DT.	89,90
BANE OF COSMIC FORGE	89,90
BARDS TALE 2 NUR 5.25"	29,90
BARDS TALE 3 DT.	69,90
BATTLE COMMAND DT.	79,90
BETRAYAL DT.	89,90
BROKER KING KOMPL. DT.	69,90
BUDOKHAN NUR 5.25"	29,90
BUNDESLIGA MANAGER EGA VGA DT.	65,90
CARRIER COMMAND NUR 5.25"	29,90
CASTLES DT.	75,90
CAVEMAN UGHLYMPICS NUR 5.25"	29,90
CHAMPIONS OF RAJ	65,90
CITADELL OF CHAOS *	65,90
COMMAND H.Q.	75,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	69,90
DEFENDER OF THE CROWN	29,90
ELITE GOLD VGA VERS. DT.	85,90
ELVIRA KOMPL. DT.	89,90
EUROPEAN SUPERLEAGUE	59,90
EYE OF THE BEHOLDER	72,90
F16 FALCON MK 3 DT. *	85,90
F29 RETALIATOR DT.	79,90
FERRARI FORM. 1 NUR 5.25"	29,90
GHENGIS KHAN DT.	89,90
GOLDEN AXE	69,90
GREAT COURT 2 DT. *	69,90
GUNSHIP 2000 DT. *	85,90
HEART OF CHINA	85,90
HILL STREET BLUES DT.	65,90
HOUND OF SHADOW NUR 5.25"	29,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	69,90
JET FIGHTER 2	85,90
KEYS OF MARAMON	75,90
KINGS QUEST 5 VGA	89,90
LARRY TRIPLE PACK ENGL.	99,90
LEISURE SUIT LARRY 3 KOMPL. DT.	85,90
LEMMINGS DT.	75,90
LEXICROSS DT.	69,90
LHX-ATTACK CHOPPER	99,90
LIFE AND DEATH 2	69,90
LINKS NUR VGA	79,90
LINKS SCENERY BAY HILL CLUB	39,90
LINKS SCENERY BOUNTIFUL	39,90
LINKS SCENERY FIRESTONE	39,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90
M1 TANK PLATOON DT.	84,90
MAGIC CANDLE	75,90
MEDAVIAL LORDS	69,90
MEGA FORTRESS *	79,90
MEGATRAVELLER DT.	79,90
MOONBASE	95,90
MUDS DT.	72,90
N A M DT.	89,90
PC GLOBE 4.0 DT.	119,90
PGA TOUR GOLF DT.	65,90
PICK N PILE DT.	65,90
POWERDROME NUR 5.25"	29,90
PRO SPORTS CHALLENGE COMPIL.	72,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
RED BARON VGA	89,90
RISE OF THE DRAGON VGA	84,90
SCENERY NO. 12 FLIGHT SIM.	39,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE *	85,90
SILENT SERVICE 2 DT.	89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION DT.	79,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SPACE QUEST 3 KOMPL. DT.	85,90
SPACE QUEST 4 VGA	89,90
SPEEDBALL	29,90
SPELLCASTING 101	69,90
STARFLIGHT 1 NUR 5.25"	29,90
STRIKE FLEET NUR 5.25"	29,90
SUPREMACY	79,90
TESTDRIVE 3	69,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
TRACON 2	99,90
ULTIMA 6	72,90
U M S 2 DT.	85,90
VAXINE	59,90
WARLORDS	65,90
WING COMMANDER VGA	72,90
WING COMMANDER DATA DISK VGA	39,90
WING COMMANDER MISSION 2	39,90
WING COMMANDER 2 *	79,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	29,90
YEAGER AIR COMBAT	75,90
ZAK MC KRACKEN DT.	65,90

SOUNDKARTEN/ZUBEHÖR

Artikel	Preis
AD LIB KARTE MIT COMPOSER	249,90
AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT.	189,90
SOUNDBLASTER VERS. 1.5 DT.	329,90
CMS CHIPS SOUNDBLASTER	39,90
MIDI BOX SOUNDBL INCL. SEQUENCER	99,90
ROLAND LAPC 1 & MIDI	899,90
NEO DIGI JOYSTICK ADAPTER DT.	59,90
WINDOWS 3.0 INCL. MAUS	235,90
INFRAROTMAUS Z NIX	149,90
GEO WORKS DT.	295,90

ATARI/AMIGA

Titel		
3D KONSTRUCTION KIT DT.		129,90
A10 TANK KILLER 1 MB		84,90
ADV. DESTROYER SIMULATOR		69,90
AIRBUS 320 DT. *		72,90
ANTARES DT. 1 MB		69,90
ARMOUR GEDDON DT.		59,90
BANE OF THE COSMIC FORGE 1 MB		89,90
BANDIT KINGS DT.		89,90
BARDS TALE 3 DT.		65,90
BIG BUSINESS DT. *	54,90	54,90
BRAT DT.	59,90	59,90
BUNDESLIGA MANAGER DT.	54,90	54,90
CADAVER DT.	65,90	65,90
CADAVER NEW LEVELS DT. *		39,90
CENTURION DEF. OF ROME DT.		59,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1MB DT.	69,90	69,90
CHAMPION OF RAJ DT.		59,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	59,90	59,90
CHUCK ROCK	59,90	59,90
CHUCK YEAGERS 2 DT.	65,90	65,90
CRUISE FOR A CORPS DT. *	65,90	65,90
CRYSTALS OF ARBOREA DT.		65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. 1MB	69,90	69,90
CYBERCON 3		59,90
DAS BOOT 1 MB DT.		69,90
DUNGEONMASTER DT (1MB)	65,00	65,00
EDITION VOL. 1 COMPIL.		69,90
ELVIRA DT. 1 MB	65,90	65,90
ELVIRA LOSUNG DT.		13,90
ENGLAND CHAMP. SPECIAL	59,90	59,90
EUREPEAN SUPERLEAGUE DT.	59,90	59,90
EXILE DT.	65,90	65,90
EYE OF THE BEHOLDER 1MB		69,90
F15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1MB	75,90	75,90
F-16 FALCON DT. 1 MB	67,00	72,00
F-16 MISSION DISK VOL. 1 DT.	54,90	54,90
F-16 MISSION DISK VOL. 2 DT.	54,90	54,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90	69,90
FEUDAL LORDS		59,90
FLAMES OF FREEDOM DT. *	75,90	75,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT. *	75,90	75,90
GEM X DT.		59,90
GUNBOAT 1 MB		69,90
GODS DT.	65,90	65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90	65,90
HEART OF THE DRAGON *		A.A.
HERO QUEST BRETTSPIELUMS. DT.		59,90
HILL STREET BLUES DT.		59,90
IMPERIUM DT.	59,90	59,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90	65,90
INDIANAPOLIS 500 DT.		59,90
INVEST DT.	65,90	65,90
IT CAME FROM DESERT 1MB DT.		74,90
JAHANGIR KHAN SQUASH	59,90	59,90
KICK OFF 2 DT.	59,90	59,90
KICK OFF 2 DATA DISK DT.	39,90	39,90
KICK OFF 2 WINNING TACTICS	25,90	25,90
KILLING CLOUD	59,90	59,90
KINGS QUEST 5 * 1 MB		85,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT.		65,90
LEMMINGS DT.	59,90	59,90
LIFE & DEATH 1 MB		59,90
LOGICAL DT. *		59,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MEGA TRAVELLER DT.		65,90
MERCHANT COLONY DT.		69,90
METAL MASTERS	59,90	59,90
MICKEY - VERRUCKTER ZOO		65,90
MOONBASE 1 MB		75,90
M.U.D.S. DT.	65,90	65,90
N A M DT.	74,90	74,90
ON THE ROAD KOMPL. DT.	69,90	69,90
PGA TOUR GOLF DT.		59,90
PIRATES DT.	65,90	65,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90	49,90
POOL OF RADIANCE DT.	59,90	59,90
POWERMONGER DT.	65,90	65,90
POWERMONGER DATA DISK DT. *	39,90	39,90
PREDATOR 2	65,90	65,90
PRO SPORTS CHALLENGE COMP.		72,90
PROJECT PROMETHEUS DT.		65,90
QUEST FOR GLORY 2 1 MB		85,90
RALF GLAU EDITION DT.	74,90	74,90
RAILROAD TYCOON DT. 1 MB	75,90	75,90
RETURN OF MEDUSA DT. *	69,90	69,90
RISE OF THE DRAGON 1 MB *		85,90
SEARCH FOR THE KING DT.		79,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90	78,90
SHADOW DANCER		59,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90	74,90
SIM CITY ARCHITECTURES 1 & 2 JE		39,90
SKULL AND CROSSBONES	65,90	65,90
SPACE QUEST 4 1 MB *		85,90
SPEEDBALL 2	65,90	65,90
SPIRIT OF ADVENTURE DT.	69,90	69,90
STELLAR 7 1 MB		59,90
SUPERCARS 2		59,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	59,90	59,90
SWITCHBLADE 2		59,90
SWIV SILKWORM 2	59,90	59,90
TEAM YANKEE DT. *	69,90	69,90
TESTDRIVE 2	65,90	65,90
SCENERY DISKS JE	35,90	35,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
TOKI DT.	65,90	65,90
TRANSWORLD DT.	65,90	65,90
TURN AND BURN *	49,90	49,90
TURRICANE 2 DT.	54,90	54,90
TV-SPORTS BASKETBALL DT.		74,90
WARLORDS 1 MB		65,90
WARZONE	49,90	49,90
WOLFPACK DT. 1 MB		74,90
WONDERLAND 1 MB	74,90	74,90
ZAK MC KRACKEN DT.	64,90	64,90

PREISHITS 16 BIT

Titel	ATARI	AMIGA
3D POOL		29,90
AFTERBURNER		24,90
A.P.B.		29,90
ARKANOID REV. OF DOH	24,90	24,90
BARTS TALE 2		29,90
BLAZING THUNDER		24,90
BUDOKHAN		29,90
CARRIER COMMAND		29,90
CONFLICT		17,90
CONTINENTAL CIRCUS		24,90
CRAZY CARS		29,90
DAILY DOUBLE HORSE RACING		29,90
DATASTORM		24,90
DEFENDER OF THE CROWN		29,90
DOUBLE DRAGON		24,90
DRAGON SPIRIT		29,90
FANTASY WORLD DIZZY		19,90
FERRARI FORM. 1		24,90
FLOOD		29,90
GAUNTLET 2		24,90
GEMINI WING		24,90
GRAND PRIX CIRCUIT		29,90
HARD DRIVIN		29,90
HOSTAGES		24,90
INTERCEPTOR		29,90
INTERN. KARATE PLUS		29,90
JUNGLE JIM		29,90
KEEF THE THIEF		29,90
KULT		29,90
LAST NINJA 2		24,90
LITTLE PUFF		29,90
LOMBARD RAC RALLEY	24,90	29,90
MIG 29 CODEMASTERS		24,90
MIAMI CHASE		29,90
MOONWALKER		24,90
NEUROMANCER 1 MB		19,90
NORTH & SOUTH		29,90
PLANETFALL		29,90
POWERDRIFT	24,90	
POWERDROME		29,90
PROJECTILE		29,90
QUARTZ		19,90
ROCK N ROLL		24,90
ROCKSTAR		17,90
R-TYPE		24,90
RVF HONDA		29,90
SHERMAN M4		29,90
SILKWORM		24,90
SIM CITY DT. KURZANL.		39,90
SPEEDBALL		29,90
SPHERICAL		24,90
STARFLIGHT		29,90
SUPER GRAND PRIX		24,90
SUPER HANG ON		24,90
SWORD OF TWILLIGHT		29,90
THREE STOOGES		29,90
THUNDERBLADE		24,90
TOOBIN		29,90
TREASURE ISLAND DIZZY		17,90
WISHBRINGER		29,90
WORLD CLASS LEADERBOARD		28,90
XENON		24,90
XENON 2 MEGABLAST		29,90
WIZBALL	24,90	24,90
YOGI & GREED MONSTERS		24,90
ZORK III		29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

AMIGA ZUBEHÖR

Artikel	Preis
2MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	279,90
4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA TRACKBALL	119,90
AMIGA ACTION REPLAY 2	189,00
DISKBOX FUR 80 X 3.5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFU-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25"	209,90
EXTERNES LAUFWERK S-LINE 3,5"	169,90
GOLDEN IMAGE MOUSE INLC. PAD	59,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	79,90
JOYSTICK GRAVIS TRANSPARENT	84,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLANGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
MOUSE SET	19,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	89,90
SYNCRO EXPRESS 2	99,00
X POWER CARTRIDGE DT.	225,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL	74,90

AMIGA Zubehör & Hardwareliste anfordern!

LEERDISKETTEN

Artikel	Preis
3.5" 2 DD NoName 10er	9,90
3.5" 2 HD NoName 10er	19,90
5.25" 2 DD NoName 10er	5,90
5.25" 2 HD NoName 10er	12,90

PREISE AB 250 STCK. ERFRAGEN !

Lösungshilfen zu SIERRA und LUCAS FILM ADVENTURES je 14,90

Irrtum vorbehalten

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR

Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.

Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00 Vorkasse plus DM 7,00

Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 15 Versand

POWER POST

Ihr z. B. noch nicht detailliert vorgestellt. Und wie wäre es mit Specials wie "die gruseligsten Monster-Sprites" (hätte auch schon ein paar Kandidaten, z.B. Unhold, Spuk, Schatten/LoF, Spectre/BTI, verwandelter Neuromancer/ Beast II-Intro, Michael Hengst — aus welchem Spiel war der noch gleich) oder ein seufzerträchtiges "die schwersten Spiele" (mit Fotos) aus den frustprozentigsten Stellen diverser garstiger Action-, Geschicklichkeits-, Denk- und Rollenspiele. Aber nein, das lehnt Ihr ja doch wieder ab, mit Begründungen weil "dann kommt unser Heft erst ab 18 raus" oder "dann sind wir schuld, daß die Selbstmordrate steigt". Also bringt Ihr lieber so einen uninspirierten Dürftigkeitspreisträger wie ein Erotik-Special, während Ihr aus lauter Konsequenz im Vorheft sogar ein Flugsimulator-Poster mit Pietätsbekundungen weggelassen habt...

Annegret Dreher, Remagen

Keine Panik, anstößig oder gar jugendgefährdend ist unser Erotikreport nicht geworden. Wir haben versucht, die ganze Angelegenheit von der lockeren Seite zu sehen und deshalb sogar gänzlich auf die Erwähnung der wenigen wirklich harten Programme auf dem deutschen Markt verzichtet. Entstanden ist eine Zusammenfassung der bekanntesten Sprite-Nacktszenen und der witzigsten Programmiererwunschträume. Stellt doch eine nette Abwechslung zu digitalisierten Kampfmaschinen und futuristischen Kriegsphantasien dar, findet Ihr nicht?

Deine Anregungen zu zukünftigen Schwerpunkten sind aber auch nicht von schlechten Eltern und rangieren auf unserer internen Liste der orginellsten Artikelideen ganz oben. Vielleicht findest Du in einer der nächsten *POWER-PLAY*-Ausgaben sogar einen Frustsituationen- oder Monster-Schwerpunkt. Dann verweisen wir jedoch Leser, die dahinter "uninspirierte Dürftigkeitspreisträger" sehen, gleich an Deine Adresse... *wi*

Testwunsch

Ich selbst besitze zwar ein Mega Drive, aber warum testet Ihr eigentlich keine Neo-Geo-Module? Einige meiner Freunde wollen sich eins kaufen oder haben schon eins, wissen aber nicht, welche Module wie gut sind. Könntet Ihr vielleicht in die nächsten Ausgaben Tests von Neuerscheinungen setzen? Darüber würden sich bestimmt viele Neo-Geo-Besitzer freuen.

Kay Dausendschön, Hamburg

Wir werden Neo-Geo-Neuheiten in Zukunft in unseren Berichten über Spielautomatenneuheiten erwähnen. Richtige Tests von Spielen für SNKs Nobelkonsole wird es vorläufig nicht geben, da leider nur ganz wenige Leser ein Neo Geo zu Hause haben. Alle anderen würden sich über diese "Platzverschwendung" ärgern. *mg*

Von der Qual der Wahl

Der einfache Grund, warum ich zum Stift greife, ist der, daß ich an der Objektivität einiger Computer/Videospielzeitschriften zweifle. Als Beispiel möchte ich mal den Test von Dick Tracy in der guten alten *POWER PLAY* und der neuen Playtime heranziehen. Ich kann es ja verstehen und finde es auch gut, wenn ein Tester seine subjektive Meinung zu einem Spiel wiedergibt, aber in Anbetracht dessen, daß eine Zeitschrift eine Kaufhilfe darstellen soll, halte ich es für einen Witz, daß bei der Entwertung des Spiels bei ein- und demselben Computer eine Differenz von 84 Prozent (!) besteht. Mit fast noch größerem Entsetzen sah ich mir die Grafikwertung in beiden Blättern an. Da wanken selbige doch tatsächlich zwischen 95 Prozent (fast perfekt bis perfekt) und 13-23 Prozent (übelst bis eine Frechheit). Zu guter Letzt wird das Programm von Playtime als Superhit gepriesen und von *POWER PLAY* mit der Gurke gebrandmarkt. Also ehrlich, bei so unterschiedlichen Meinungen laß' ich mein Geld im Portemonnaie, geh' ins Kaufhaus und nehm Spiel X aus dem Regal. Da bei Euch aber, so sagt Ihr, die Wertungen von der ganzen Redaktion beschlossen werden, glaube ich, daß nicht Ihr es seid, auf die man sich nicht verlassen kann! Darum meine dringende Bitte: Bleibt so, wie Ihr seid, keine Vergrößerung der Zeitschrift mehr! Ich kann auf 30 Tests verzichten, die ungenau oder hingeschlampt worden sind.

Simon Meurer, Erkrath

Tja; wir stimmen nun einmal nicht mit der Meinung der Redaktion Playtime überein. Gegen den Vorwurf, daß wir unsere Tests hinschlampen, wehre ich mich. *POWER PLAY* bewertet nun einmal recht strikt, um Euch vor Fehlgriffen zu schützen. Wie wär's damit: Schau Dir "Dick Tracy" einmal in Deinem Softwareshop an und schaue, wir lange es Dir Spaß macht. Wir meinen, daß das Spiel für den Preis eine echte Mogelpackung darstellt. *al*

Renno von Steinmann sagen: "Feuer, Trantor!"

Technikproblem

Als langjähriger Computerbenutzer habe ich mich nun auch etwas dem Spiel zugewandt. Aus diesem Grund habe ich in meinen Rechner die Soundblaster-Karte eingebaut.

Nun bitte ich Sie als Profis auf dem Spielesektor mir mitzuteilen, welchen Joystick ich für diese Karte verwenden soll. Als Rechner benutze ich einen 386er mit 33 MHz.

Peter Hanß, Brücken

Zum Thema Joysticks: Wir in der Redaktion benutzen einen Quickshot (analog) für PCs. Bislang fahren wir damit ganz gut. Demnächst soll allerdings ein neuer High-end-Joystick für PCs hier in Deutschland erscheinen. Diesen werden wir entsprechend testen. *mh*

Bevorzugt

Beim Wettbewerb "*POWER PLAY* räumt auf" hättet Ihr Euch ruhig was anderes ausdenken können, als diesen Players Guide. Da lese ich, man soll zu seinem Lieblingsspiel einen Player's Guide zusammenstellen. Als Beispiele sind auch Renn- und Ballerspiele aufgeführt. Nehmen wir einmal an, das Lieblingsspiel einer Person ist "Lotus Esprit" (durchaus realistisch), was für einen Players Guide stellt Ihr Euch da vor? Tips dazu sind in dreieinhalb Zeilen zusammengefaßt. Ist doch logo, daß die Rollenspieler (und vielleicht noch die Adventurer) klar im Vorteil sind.

Name der Redaktion bekannt

Stimmt nicht. Action- und Ballerfans haben nicht nur die gleichen Chancen, sie sind sogar im Vorteil: Dank Pausentaste lassen sich die schönsten Fotos machen. Wer sagt denn, daß Ihr einen ellenlangen Text schreiben müßt. Um bei Deinem Beispiel zu bleiben; die "Ideallinie" auf einer Rennstrecke bietet sich geradezu an für einen Players Guide. *vw*

Inkonsequent

Beim Durchblättern Eurer neuesten Ausgabe stieß ich diemal auf die "Who's who-Karte" im hinteren Teil des Heftes. "So so", dachte ich mir, wieder mal eine neue Ru-



Konrad Beiskammers Zeichnung zeigt: Auch Drachen lesen Power Play

brik... . Es ist ja für einige Leute vielleicht ganz interessant zu erfahren, was der Programmierer Steve Turner bei Frauen am meisten schätzt oder was seine gegenwärtige Geistesverfassung ist, auch wenn es mir persönlich ehrlich gesagt relativ egal ist. Doch dann stoße ich auf die Frage, "Welche militärische Leistungen bewundern Sie am meisten?" Hm, seltsam. Auf die Antwort (Die alliierte Operation am Golf) und ihren Zynismus will ich hier gar nicht eingehen, mich würde nur interessieren, warum Ihr (oder die Interviewer) diese Frage gestellt habt. Sind militärische Leistungen überhaupt zu bewundern? Jeder Krieg fordert Menschenleben, ich finde da nichts Bewundernswertes dran! Warum fragt Ihr nicht "Was tun Sie für unsere Umwelt?" oder "Welche pazifistischen Leistungen bewundern Sie am meisten?" Mich hat diese Frage vor allem erstaunt, da Ihr ja eine Ausgabe zuvor das geplante "martialische" Poster aus dem Heft gekippt und auch diesmal nicht gebracht habt, etwas, wofür ich Euch sehr dankbar bin. Es mag ja Leute geben, die sich solche Poster übers Bett hängen, aber ich meine, daß Ihr so was nicht auch noch unterstützen solltet.

Jan Schmidt, Bornheim-Uedorf

Konstruktiv

Die Tipsseiten würde ich grün lassen, ist so schön auffällig! Nur, wo ist die Perforation? Ihr schreibt zwar: "Zum Sammeln". Aber wie, wenn man die Seiten einfach nicht ohne größere Umstände heraustrennen kann.

Die verflixte Farbe: In der *POWER PLAY* fehlt die Farbe! Sicher, Ihr macht farbige Kästen bei den Halbseitentests, aber ein wenig Abwechslung ist angebracht! Beim Drachenbeitrag habt Ihr einen gezackten Hintergrund gesetzt. Der ist umwerfend! Kann man den, in abgeänderter Form natürlich, nicht auch für Tests benützen?

Achtung Tests! Kann man die Halbseitentests nicht ein bisserl mehr abwechseln? Also ein schlechtes Ergebnis, dann ein gutes, dann einen Durchschnitt usw.

Ah, Schreck, die Fotos! Ich weiß, ich weiß, Euch fotografieren zu lassen ist für Euch eine regelrechte Qual, aber kann man Eure Faces nicht doch noch mal erneuern? Nach so viel Neuheiten, die die *POWER PLAY* mit sich bringt, gibt es immer noch die gleichen Bildchen wie aus der Antike.

Reza Memari, Vaterstetten

Anregungen registriert, das Layout denkt drüber nach. Bei den "antiquierten" Fotos sind auch wir zur Ansicht gekommen, daß ein Satz frischer Bilder überfällig ist (zu bewundern ab der nächsten Ausgabe, wenn mich nicht alles täuscht). *hl*

CDTV & CD-ROM

Ein paar Fragen zu CDTV und CD-ROM:

a) Läuft das System auf allen Monitoren? Das erscheint mir erstaunlich, da doch die Auflösung des Computers nicht mitmachen dürfte.

b) Dieses System soll es ja nun auch für meinen ST geben. Haben Sie es darauf auch schon gesehen? Wird es nur für den STE erhältlich sein? Wird es an die Qualität der Amiga-CD's herankommen?

c) Ist das System nur mit Multi-CD-Playern oder auch mit meinem stinknormalen CD-Player (von Aiwa) zu benutzen?

d) Werden mit der Zeit außer F-15 weitere, ernstzunehmende Titel erscheinen?

e) Letzte Frage: Ist mit den Supergrafiken von Space Ace in Ausgabe 6/91 das LGS vollkommen ausgenutzt oder ist das erst der Anfang?

Jan Bandel, Buchholz

Heute las ich Ihren Bericht über CDTV und CD-ROM (6/91, S.12/13). Es hat mich fast umgehauen, als ich gelesen habe, daß man einen CD-Spieler per Interface an einen C 64(!) anschließen kann. Nun meine Frage: Kann man auch einen tragbaren CD-Player anschließen und ihn so als Floppy verwenden? Wenn ja, wieviel kostet so eine komplette Anlage, die man aber auch für andere Computer verwenden kann? Die Beantwortung dieser Frage wäre für mich sehr wichtig, da man ja dann den C 64 zu einer Grafikmaschine werden lassen kann.

Peter Samrock, A-Klagenfurt

Zu A: Wir haben das System mit einem normalen Commodore Amiga-Monitor (1084S) betrieben — die Bildschirmfotos stammten von diesem Monitor.

Zu B: Die Qualität der Grafik auf dem Monitor wird laut Angabe von der Firma Software Corner unabhängig vom Computertyp sein. Gesehen haben wir bislang allerdings nur die Amiga-Version.

Zu C: Du kannst dieses System nur mit einem Laser-Disc-Spieler (möglichst NTSC-fähig) betreiben. Größe der Bildplatten: 30cm im Durchmesser — in einen normalen CD-Spieler passen die leider nicht.

Zu D: Außer den angegebenen Titeln haben wir noch von keinen weiteren Neuerscheinungen gehört. Aber sobald sich da etwas tut, werden wir darüber berichten.

Zu E: Das System ist sicher noch nicht ausgereizt — warten wir mal ab, was noch kommt.

Einen tragbaren CD-Spieler kannst Du bei diesem System nicht verwenden (Plattengröße). Das einzige bisher mir bekannte Interface für C64 und einen normalen CD-Spieler lag der berühmten CD-Edition von Rainbow Arts bei. Da gab's zehn Spiele auf CD plus ein Interface.

Der C 64 wird durch den Zusatz des CD-Spielers sicher nicht zu der "Supergrafikmaschine", denn das einzige, zu was der Rechner, bei dem von uns vorgestellten System, dient, sind Steueraufgaben. Der Rest kommt von der CD. Ungefährer Kostenpunkt der gezeigten Anlage liegt bei rund 3000 Mark (Amiga, Monitor, Interface, Laser-Disc-Spieler). *mh*

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK

Amiga Club Österreich

Der Amiga Club Österreich vertritt die Interessen der Amiga-Benutzer in Österreich und kümmert sich um Information, Schulung, Beratung und Unterhaltung. In zwei Hotlines, die über 35 Stunden in der Woche besetzt sind, gibt der Club die aktuellen Informationen weiter, die er über den ständigen Kontakt zu Commodore und anderen Herstellern erhält. Außerdem werden laufend Sonderinformationen, sowie sieben Mal jährlich das ISSB Amiga Magazin versendet. Die Redaktion des ISSB-Magazins arbeitet eng mit dem Amiga Club Österreich zusammen, ist aber mehr als nur eine Clubredaktion. Ihr Heft, was in Österreich einen hohen Bekanntheitsgrad hat, wird auch im Handel angeboten. Der Amiga Club hat allein in Österreich 1200 Mitglieder, es bestehen auch gute Beziehungen zum Amiga Club Slovakia, der 200 Mitglieder zählt.

Display Computerclub

Der Display Computerclub besteht in seiner jetzigen Form seit März '91 als eingetragener Verein. Unter dem Namen INTER Comp Germany existierte er bereits seit 1989. Er will Ansprechpartner für alle Computerbesitzer sein, die mehr aus ihrem Gerät machen möchten und an einem Erfahrungsaustausch mit anderen Anwendern interessiert sind.

Um den "freien Informationsfluß" für alle Computersysteme zu gewährleisten, hat der Club ein umfangreiches Servicepaket zusammengestellt:

Außer einem Beratungstelefon und einem Info-Service über Btx bietet er auch einen Beratungsdienst in Sachen Elektronik an, informiert über aktuelle Software und führt Seminare zu den verschiedensten Sachgebieten durch.

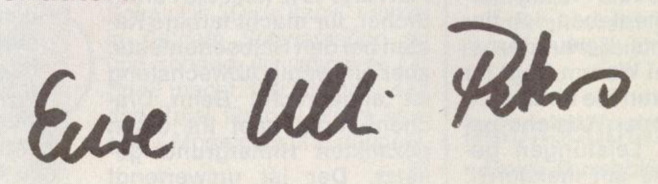
Der gute Draht zu den Computerherstellern sorgt dafür, daß auftauchende Probleme schnell und umfassend gelöst werden können. Zusätzlich leistet der Display Computerclub Hilfestellung für Einsteiger und kann auch kleinen Betrieben mit Rat und Tat zur Seite stehen. Durch insgesamt zehn Zweigstellen in verschiedenen Städten, z.B. in Hagen, Igersheim, Berlin, Weida, Wiesbaden und anderen Städten, sowie einer Agentur, die auf Anfrage Adressen von Computerfreunden in Eurer Nähe vermittelt, ergibt sich ein weitgespanntes Informationsnetz.

Die Clubmitglieder werden durch das Clubmagazin und aktuelle Presseberichte auf dem laufenden gehalten.

Der Mitgliedsbeitrag für den Display Computerclub beträgt 5 Mark monatlich, für Schüler, Studenten, Azubis,

Hallo Clubfreunde, willkommen in unserem expandierenden Forum. Auf diesen Seiten werden alle Clubs geführt, die an mich geschrieben haben oder noch schreiben wollen. Damit niemand bevorzugt wird, wird jeder neue Zugang dreimal in der Adressenliste aufgeführt. Im halbjährlichen Rhythmus findet Ihr dann wieder die große Gesamtübersicht aller Clubs, nach Postleitzahlen sortiert. Und nun noch eine Bitte an alle, die einen Club anschreiben und mit einer Antwort rechnen. Bedenkt, daß Porto teuer ist und nicht jeder Club eine volle Kasse hat: Am besten, Ihr legt gleich einen frankierten und adressierten Umschlag für die Antwort bei.

Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, mir zu schreiben. Sie erhalten dann einen Begrüßungsbogen, der alle weiteren Modalitäten der Clubrubrik erläutert.



Richtet Eure Zuschriften an:
Markt & Technik AG · Redaktion *POWER PLAY* · Kennwort: Clubs
Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar

EIN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF



Wehr- und Zivildienstleistende und andere Personen, die finanziellen Härten ausgesetzt sind, kann er auf 3,50 Mark ermäßigt werden.

Beim Beitritt wird eine einmalige Gebühr von 2,00 DM erhoben.

Am 6. und 7. Juli dieses Jahres führte der Display Computerclub die 1. Obernhofer Computertage durch. Die Veranstaltung fand in Obernhoflahn im Burgkellersaal des Gasthofs "Goedecke" statt. Eingeladen waren alle Clubmitglieder, solche, die es werden wollen und ganz allgemein Computerfans.

Vorgestellt wurden Hardware von Commodore, neueste Software von Starbyte und Bastereien aus der "Trickkiste" des Clubs. Außerdem fanden Gesprächsrunden zu verschiedenen Themen statt und es durfte nach Herzenslust gefachsimpelt und getestet werden.

ADRESSEN

RiP Amiga Computer Club
Computertyp: Amiga 500 u. 2000
Anschrift: RiP Amiga Computer Club
Akim Kohlmayr, Hub 113, A-8046 Graz
Guido Jakosch, Hub 100, A-8046 Graz

Hamburger Fun Factory
Computertyp: Sega Mega Drive
Mindestalter: 16 Jahre
Anschrift: Hamburger Fun-Factory
Wiesendamm 51
2000 Hamburg 60

Dataflash Club Germany
Computertyp: C 64, 128, Amiga
Anschrift: Dataflash Club
Oliver Ihde
Mühlenweg 12
2408 Timmendorfer Strand

The World Amiga Club
Computertyp: Amiga 500
Anschrift: The World Amiga Club
Postlagernd
2950 Leer

Joypad-Killer
Computertyp: Game Boy
Anschrift: Joypad-Killer
Sebastian Bonset
Zur Beerbeeke 5
3013 Barsinghausen
Tel. 0 51 05/8 45 54

Power CCH
Computertyp: C 64
Anschrift: Power CCH
Michael Spork
An der Mauer 6
3588 Homberg/Efze

Panorama Computer Club
Computertyp: IBM, Amiga, Atari ST, C 64, Ti 99
Anschrift: PCC
Schwarzenbergerstr. 147
4100 Duisburg-Rheinhausen
Tel. 0 21 35/7 51 55 (21-5 Uhr)

Mighty Product
Computertyp: Amiga 500, PC, Game Boy
Anschrift: Mighty Product
Buschstr. 94
4156 Willich 2

Advanced Amiga User
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000
Anschrift: Advanced Amiga User
Andreas Kunz
Hornhof 37
4330 Mülheim a. d. Ruhr

CDI-Software Austria
Computertyp: Amiga, PC
Anschrift: CDI-Software
Postfach 27
A-4650 Lambach

Remark-PD
Computertyp: Amiga
Anschrift: Remark
Postfach 14 34
5170 Jülich
(Bitte nur mit frank. Rückumschlag)

RP Game-Boy-Club
Computertyp: Game Boy
Anschrift: RP Game-Boy-Club
R. Rieder u. P. Schneider
Hauptstr. 25
5488 Herschbroich

Computer Club Amiga u. PC
Computertyp: alle Amigas, PC
Anschrift: Computer Club Amiga u. PC
H.-W. Wiekhusen
Im Klosterkamp 16
5800 Hagen 5
Tel. 0 23 34/5 47 33
Btx 02 33 45 47 44

Bamenohler Computer Club
Computertyp: Amiga 500, 1000
Anschrift: BCC
Matthias Lutz
Am Rott 31 a
5950 Finnentrop 1
Tel. 0 27 21/7 93 49

Lynx-Star-Club
Computertyp: Lynx
Anschrift: Lynx-Star-Club
Andre Linken
Spessartstr. 9 b
6457 Maintal 2
(frank. Rückumschlag beilegen)

Vereinigter Handheld Club
Computertyp: Lynx, Game Boy
Anschrift: VHCD
Sebastian Grendus
Wasserturmstr. 55
6904 Eppelheim

Public Domain Computerclub Gauting
Computertyp: MS-DOS
Anschrift: PDCC Gauting
Parkstr. 33 a
8035 Gauting

Powergames
Computertyp: Game Boy
Anschrift: Powergames
Carsten Sprakel
Reichsstr. 105
1000 Berlin 19

Super Mario Game Boy Fan Club
Computertyp: Game Boy
Anschrift: Super Mario Game Boy Fan Club
Lars Kubina
Oeserstr. 86
1000 Berlin 27
Tel. 0 30/4 33 39 13
oder
Roland Nonnenmacher
Hermsdorfer Str. 100
1000 Berlin 26
Tel. 0 30/4 14 49 40

Bestsoft
Computertyp: C 128, C 64
Anschrift: Bestsoft
Stephan Kromminga
Burgstr. 41
2854 Lox.-Stotel

The Dungeon Hunters
Computertyp: MS-DOS, C64, Game Boy, VSS2600, Atari 800 XL
Anschrift: The Dungeon Hunters
Patrick Michels
Johannesstr. 18
4054 Nettetal 1
Tel. 0 21 53/8 96 94

The Cleveland Bit Riders
Computertyp: Atari ST
Anschrift: The Cleveland Bit Riders
Marcus Zeesing
Loo'sche Heide 17
4194 Bedburg-Hau
Tel. 0 28 21/6 04 97

Witnesses of Crime
Computertyp: C 64
Anschrift: Witnesses of Crime
Sven Frommholz
Heisinger Str. 51
4300 Essen 1
Tel. 02 01/47 22 02

Advanced Amiga User
Computertyp: Amiga
Anschrift: Advanced Amiga User
Andreas Kunz
Hornhof 37
4330 Mülheim/Ruhr

Game Club
Computertyp: PC-Engine, Sega Mega Drive, Sega Game Gear, MS-DOS, Amiga, C64, Game Boy
Anschrift: Game Boy
Jai-Yoo Choi
Girondelle 86
4630 Bochum 1
Tel. 02 34-38 19 81

Fürstenberger Computerclub FCC 2
Computertyp: C 64
Anschrift: Fürstenberger Computerclub
C.Hesse
Nüllberg 11
4798 Fürstenberg

Sensation of Software
Computertyp: Amiga 500, Atari ST, C 64
Anschrift: Sensation of Software
Thorsten Schlick
Waldstr. 18
5130 Grotenrath

Der Club
Computertyp: Game Boy
Anschrift: Der Club
Lars Beck
Klakuhlstr. 15
5300 Bonn 3

Future All e.V.
Computertyp: C 16, C64, C 128, Amiga, Atari, PC
Anschrift: Future All e.V.
Dieter Schmickler
Alte Str. 8
5340 Bad Honnef 6
Tel. 0 22 24/8 06 68
BTX *735#,
*9 22 09 20 14 11#

Joy Play
Computertyp: C 64, Amiga
Anschrift: Joy Play
Daniel Kollmer
Kiefernweg 7
5603 Wülfrath
Tel. 0 20 58/7 04 23

Saarländischer Computer- u. Konsolenclub
Computertyp: Amiga 500, Game Boy
Anschrift: Saarl. Computer- u. Konsolenclub
Jan Weber
Mainzer Str. 21
6695 Tholey

Action Tiger
Computertyp: PC, CPC, C 16, C64, Amiga, Game Boy, VCS 2600
Anschrift: Action Tiger
Tobias Mursch
Güterstr. 60
7530 Pforzheim

Basic Arts
Computertyp: Amiga, C64, PC
Anschrift: Basic Arts
Buchenstr. 9
8311 Steinberg/Marklhofen

Amiga Ankh-Club
Computertyp: Amiga 500, 2000, 3000
Anschrift: Amiga Ankh-Club
Marc Fischer
Buchenstr. 9a
8311 Altfrauenhofen

Computerclub Mindelheim
Computertyp: C 64, Amiga
Anschrift: Computerclub Mindelheim
Nils Sautter
Scheifelstr. 5 c
8948 Mindelheim

Vasc
Computertyp: Atari ST, Schneider CPC 464
Anschrift: Vasc
Sascha Opperer
Daleu 470
A-6773 Vandans

Insulaner Soft
Computertyp: Amiga 500, 2000
Anschrift: Insulaner Soft
Reto Roncelli
Ob. Aareggweg 104
CH-3004 Bern

NEU-ZUGÄNGE

MS-DOS Computerclub
Computertyp: MS-DOS
Leistungen: zweimönatige Clubzeitung, Tips & Tricks, Lösungshilfen zu Sierra & Lucasfilm Adventures
Schwerpunkte: Computerzeitung
Mitgliedsbeitrag: ab 3 Mark monatlich, Info gegen frank. Rückumschlag
Anschrift: MS-DOS Computerclub
Michael Geisel
Ropperhäuser Str. 4
3579 Frielendorf/Obg.

Computerclub Walsum, Die Turtles
Computertyp: Amiga 500, C 64, Atari 800 XL
Leistungen: Clubausweis, kleine Softwarekataloge
Schwerpunkte: Tips & Tricks, Lösungen für Spiele
Mitgliedsbeitrag: 0,50 Mark monatlich
Anschrift: Mario Grasso
Gotenstr. 23
4100 Duisburg 18

64er Club Essen
Computertyp: C 64
Leistungen: Clubmagazin, Pokes, Tips, Highscores, Erfahrungsaustausch
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark monatlich
Anschrift: Björn van Lent
Zwinglistr. 22
4300 Essen 1

Night Angel Videogamesclub
Computertyp: Sega 8-Bit und 16-Bit, Nintendo NES, Gameboy, PC-Engine, Neo Geo, Atari Lynx
Leistungen: monatl. Clubzeitung, Gebrauchtmarkt, Preisausschreiben, Einsteigerhilfen

GERMAN DESIGN GROUP

Sterne wie Staub

Eine Science Fiction Wirtschafts-simulation, bei der 1-4 Spieler versuchen, eine ganze Galaxis zu beherrschen, indem sie ihr Imperium wirtschaftlich und militärisch aufbauen.

Überarbeitete Auflage mit Rückzugsoption und erweiterter Anfangs-ausrüstung. Im Spiel agieren autonome Welten, mit denen Handel und militärische Bündnisse möglich sind. Sie sind in der Lage Kampfflotten aufzubauen und ins Spiel einzubringen. - einfach zu bedienende Menuesteuerung (Joystick)

Hardware: Commodore 64, Diskettenlaufwerk VC 1541 und 1 Joystick
Spieleranzahl: 1-4 Preis: DM 59,-
Bestellnummer: C4/00201
Programmversion: überarbeitete Auflage: November 1989

···kostenloser Katalog auf Anfrage··· kostenloser Katalog auf Anfrage
Rüdiger Rinscheidt · Buchholzstr. 17 · 4755 Holzwickede
Hotline: - Freitags von 16.00 - 18.30 - 02301/12647
G·D·G

Ein guter Rat! Lesen Sie besser nicht weiter! Bei diesen Preisen könnten Sie schwach werden! **Bestellnotruf: 0 2 3 7 4 / 7 4 1 1 2.**

	Am/ST	PC
Battle Command	61,95	
Champions o.t. Raj	61,95	61,95
Das Boot	74,95	82,95
F-15II Strike Eagle	78,95	a. A.
Genghis Khan *	**80,95**	**80,95**
Gods	63,95	
Gunship 2000		**91,95**
Hard Driving 2	59,95	68,95
Lemmings	57,95	73,95
Logical	54,95	61,95
Maupiti sland	61,95	
Midwinter 2	**71,95**	**a. A.**
MIG 29 Fulcrum	80,95	80,95
Railr. Tycoon	**66,95**	**84,95**
Shiftrix	58,95	58,95

	Am/ST	PC
Sim Earth		**86,95**
Sorcerers		68,95
Team Suzuki	58,95	
Toki Aktionspreis 57,95		
Transworld	61,95	68,95

Am besten schon mal vorbestellen: Wingcommander 2, Falcon 2.0, Ultima 7, Larry 5, Battle Isle. Anruf genügt.
*-nur Amiga / ^-nur ST!

3D-Construc. Kit ST 86,95- PC/Am 111,95! Dies ist nur ein kleiner Auszug des Lieferprogramms. Sonderaktionen bitte telefonisch erfragen! Änderungen, Irrtümer vorbehalten.

Versand per Post Nachnahme DM 7,50. Alles aus den Lieferprogrammen von Bomico, Rushware und United Software. Grzywaczewski Datentechnik, Gerickestr. 10, 5860 Iserlohn, Telefon 02374/74112

Bei »Four Systems Computersoftware«

haben **SIE** die Trümpfe in der Hand!

Spiele + Anwendungen jeglicher Art!



Zum Beispiel:	Amiga	Atari	PC	C 64
Lemmings	72,-	74,-	104,-	–
3D Construction Kit	161,-	122,-	161,-	–
Railroad Tycoon	105,-	–	109,-	–
Sim City & Populous	95,-	–	95,-	–
Moonshine Racers	75,-	75,-	–	–

Competition Pro Star	36,-	Competition Pro Star (PC)	75,-
Media Disk-Box 3,5"	48,-	Media Disk-Box 5,25"	58,-

Ab 50,- DM Bestellwert versandkostenfrei. Ansonsten 7,- DM Nachnahme und 5,- DM Vorkasse. Preisliste unter Angabe des Systems anfordern. Game Boy Module nur auf Anfrage.

Informieren, Testen, Kaufen in unserem Ladengeschäft Autorstraße 23.

»Four Systems Computersoftware«

Autorstraße 23
3300 Braunschweig

Telefon: 0531/797291
Fax: 0531/798271

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE

Schwerpunkte: Tips & Tricks für Mitglieder
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatlich oder 50 Mark im Jahr
Anschrift: Night Angel Videogamesclub
Thorsten Prüglmeier
Pfingstborn 35
4300 Essen 12

Scrypt Computer Club
Computertyp: MS DOS-System
Leistungen: monatl. Clubzeitung COMPAC, PD-Softwarebibliotek, organisierte Spielsammelkäufe
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatlich
Anschrift: Scharif Hafiz
Flachsweg 24
4780 Lippstadt 15

Computerclub Geseke CCG
Computertyp: C 64, C16, Plus 4
Leistungen: Clubdiskette, monatl. Clubzeitschrift, PD Software, Einsteigerkurse, Programmierkurse
Schwerpunkte: eigenständig programmierte Clubdiskette
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark monatlich
Anschrift: Maik Wellhausen
Karl-Coerdeler Str. 5
4787 Geseke 1

AFC der Amiga-Fan-Club
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000
Leistungen: Clubzeitschrift, Spieletests u. -tips, Wettbewerbe, Hitparade, Einführung in den Amiga, Programmierung in Basic, Assembler und C
Schwerpunkte: Clubzeitung mit Kursen
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark jährlich
Anschrift: AFC-der Amiga-Fan-Club
Sprengelweg 124 oder PF 5003
4952 Porta Westfalica

CPC-User-Club Unicorn
Computertyp: CPC, CPC Plus, GX 4000-Konsole
Leistungen: zweimonatliches Clubmagazin, Anfängerberatung, Tips & Tricks, Programmierserien, kostenlose Kleinanzeigen
Mitgliedsbeitrag: 24 Mark jährlich, 4 Mark für Clubzeitung
Anschrift: CPC-User-Club Unicorn
Im Vogelsang 17
5000 Köln 50

Atari Club Colonia e.V.
Computertyp: Atari XL, ST und PC
Leistungen: Magazin, Clubtreffen, Anfängerhilfen, Kurse, PD-Bibliotek
Mitgliedsbeitrag: bis 18 J. 5,50 Mark mtl., ab 18 J. 6,50 Mark mtl., Zeitung 1 Mark
Anschrift: 1.Atari Club Colonia e.V.
c/o R.Straberg
Alzeyenstr. 32
5000 Köln 60

Marks Actionspiel Club
omputertyp: Amiga
Leistungen: Tips & Tricks zu Actiosspielen und Adventures
Mitgliedsbeitrag: kostenlos
Anschrift: Mark Meyer-Eppler
Marienkirchstr. 9 b
5205 St. Augustin 1

Empire Club
Computertyp: Amiga
Leistungen: Clubzeitung, eigene PD, Kontaktaustausch, Tips & Tricks, Sammelbestellungen für Hard- und Software
Schwerpunkte: PD, Sound und Grafik
Mitgliedsbeitrag: 9 Mark halbjährlich
Anschrift: Empire Club
c/o Holger Höbermann
Im Apfelgarten 19
5300 Bonn 2

EDK Erster Deutscher Kick Off-Club
Computertyp: Amiga 500
Leistungen: Clubzeitschrift, Wettbewerbe, Tips
Schwerpunkte: Deutsche Kick Off-Meisterschaft
Mitgliedsbeitrag: je nach Art der Clubzeitung 5 Mark bis 10 Mark
Anschrift: EDK
Thorsten Knott
Landgraben 11
5303 Bornheim 1

Game Boy Wizards
Computertyp: Game Boy
Leistungen: Spielebewertungen, Lösungen, Hardwareerweiterungen
Mitgliedsbeitrag: kostenlos
Anschrift: Game Boy Wizards
Peter Ellebracht
An der Seilerbahn 22
5413 Bensdorf

1. Deutscher Lynx-Club
Computertyp: Atari Lynx-
Leistungen: Hotline, Clubzeitschrift, aktuelle Spieletests, monatl. Clubtreffen, Beratung & Hilfen für jedermann
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: 1. Deutscher Lynx-Club
Jens Langner
Steinstr. 57
7024 Filderstadt 4
0711/ 77 32 72

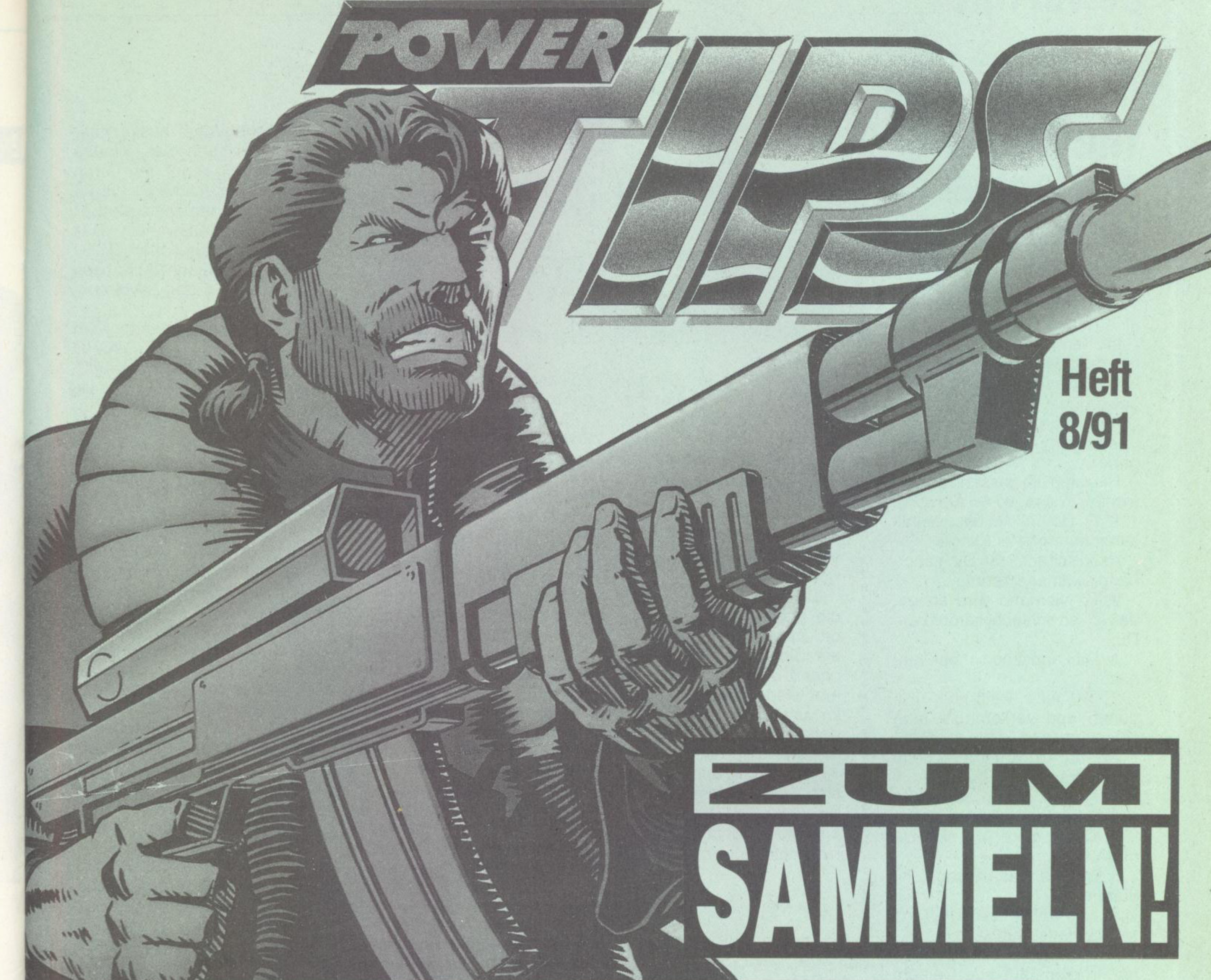
Phoenix Computer Club
Computertyp: Alle
Leistungen: kostenlose Zusendung der Megacharts
Anschrift: Phoenix Computer Club
Redaktion New Gambler
Burgweg 3
7186 Billingsbach

Rainbow Softworks Computerclub
Computertyp: C 64
Leistungen: monatl. Clubmagazin, Sonderheft Spieletests und Tips, Tricks & Pokes je vierteljährl.
Schwerpunkte: Basic-Programmierung, Erfahrungsaustausch
Mitgliedsbeitrag: 3,50 Mark monatl.
Anschrift: Rainbow Softworks Computer Club
Agnesstr. 48
8400 Regensburg
Tel. 0941/ 26 222

Sega Mega/ PC Engine Club
Computertyp: Mega Drive, PC Engine
Schwerpunkte: Tips, Erfahrungsaustausch, Lösungshilfen
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Sega Mega/ PC Engine Club
Martin Geistreiter
Birkenstr. 8
8401 Köfering

Virus
Computertyp: Atari 1040 ST (E), C 64
Leistungen: monatl. Clubzeitung, Basicprogrammierung
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark monatlich
Anschrift: Marcus Eller
Hauptstr.12
8701 Allersheim
09336/ 503

Tif und Fit
Computertyp: Alle Amigas
Leistungen: Clubzeitung, Spielertips, Spieletests
Schwerpunkte: Einsteigerkurse, Tips & Tricks, Basic
Mitgliedsbeitrag: 30 Mark oder 30 sFr. im Jahr
Anschrift: Tif und Fit
Schönegg
CH-3910 Saas-Grund
Tel. 028/ 57 16 50



Heft 8/91

ZUM SAMMELN!

Power-Tips

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

QUELLENHINWEIS:
© 1990 Dynamix, Inc.



Ganz langsam scheint die Lemmingswut bei Euch wieder abzuflauen. Ihr könnt Euch also endlich an den Zeichentisch setzen und Übersichtskarten zu besonders schweren Leveln zeichnen. Die stehen nämlich noch aus und sind ein heißer Kandidat für die Power-Tips.

Langsam trudeln schon die ersten Players Guides bei uns in der Redaktion ein. Sieht recht vielversprechend aus. Natürlich sind mal wieder die Rollenspieler und Strategen besonders eifrig. Ich finde, das sollten die Action- und Jump' n'Run-Fans nicht auf sich sitzen lassen: Ein schnuckliger Level-Überblick macht doch auch was her. Haltet Euch ran, die 150 Spiele warten auf einen Abnehmer.

Zum Thema Struktur der Power-Tips. Was ist Euch lieber? Viele kleine und mittellange Tips wie auf den Videospielseiten oder Komplett- und Schritt-für-Schritt-Lösungen mit Karten und Item-Listen? Wir sind für neue Anregungen jederzeit offen und werden Eure Wünsche berücksichtigen. Im Zuge des allgemeinen Sommerlochs und der Schreibfaulheit konnten wir diesmal keinen Tip des Monats vergeben. Strengt Euch an, vielleicht sind im nächsten Monat gleich zwei Prämien fällig.

Viel Spaß wünscht wie immer,

Volker

The Secret of Monkey Island

Christoph Kucera aus Bad Vilbel ist ein Meister der Fechtkunst und bleibt niemandem eine Antwort schuldig.

Im Kampf mit der Schwertmeisterin wird man von ihr beleidigt. Wenn man darauf keine passenden Antworten hat, kommt man dem Verlust des Kampfes immer ein Stückchen näher.

Hier sind die passenden Antworten (F=Frage / A=Antwort):

1. F: Überall in der Karibik kennt man meine Klinge.

A: Zu schade, daß Dich überhaupt niemand kennt.

2. F: Niemand wird sehen, daß ich so schlecht kämpfe wie Du.

A: Du kannst so schnell rennen.

3. F: Jetzt weiß ich, wie dumm und verkommen man sein kann.

A: Aha, Du warst also beim letzten Familientreffen.

4. F: Jetzt gibt es keine Finten mehr, die Dir helfen.

A: Doch, doch, Du hast sie nur nie gelernt.

5. F: Alles, was Du sagst, ist dumm.

A: Ich wollte, daß Du Dich wie zu Hause fühlst.

6. F: Ich werde Dir den letzten Tropfen Blut aus Deinem Körper melken.

A: Wie passend, Du kämpfst wie eine Kuh.

7. F: Nach dem letzten Kampf war meine Hand blutüberströmt.

A: Aha, mal wieder in der Nase gebohrt.

8. F: Sind alle Männer so?! Dann heirate ich ein Schwein.

A: Hattest Du das nicht vor kurzem getan?

9. F: Mein Name wird in jeder dreckigen Ecke gefürchtet.

A: Also hast Du den Job als Putze gekriegt.

10. F: Hast Du eine Idee, wie Du lebend von hier wegkommst?

A: Wieso, die könntest Du viel eher gebrauchen.

11. F: Dein verbogenes Schwert wird mich niemals berühren.

A: Und Du wirst Deine rostige Klinge nie wieder sehen.

12. F: Kluge Gegner rennen weg, sobald sie mich sehen.

A: Auch, bevor sie Deinen Atem riechen.

13. F: Mein Schwert wird Dich in tausend Stücke schneiden.

A: Dann mach nicht damit 'rum wie mit einem Staubwedel.

14. F: Soll ich Dir jetzt eine Nachhilfestunde geben?

A: Willst Du mich mit Deinem Geschwafel ermüden?

15. F: Ich habe nur einmal einen Feigling wie Dich gesehen.

A: Er muß Dir das Fechten beigebracht haben. *vw*



Chuck Rock (Amiga)

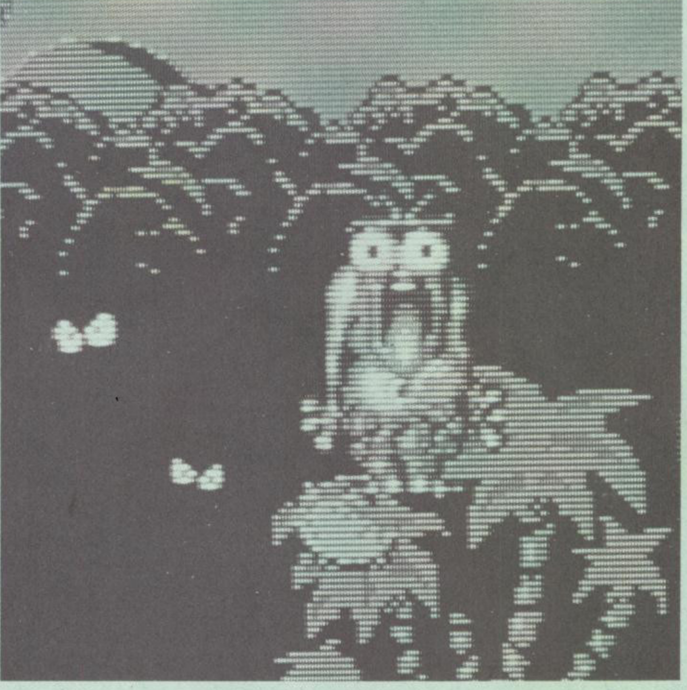
"Neandertaler" Frank Neumann aus Weiden hat dabei die Steinzeit erforscht und dabei ein paar lustige Dinge entdeckt. Die folgenden Codewörter solltet Ihr im Titelbild (Urwaldpopgruppe) eingeben (Leerzeichen nicht vergessen). Habt Ihr alles richtig gemacht, erscheint links auf dem Bildschirm eine Cheat-Meldung.

1. Flugmodus: Man tippt RESTRANO, um den Flugmodus einzuschalten. Wenn Ihr während des Spiels die linke Shift-Taste drückt, hebt Chuck ab.

2. Level-Zone aussuchen: Nach Eintippen des Wortes MORTIMER könnt Ihr durch Drücken der Tasten F1 bis F5 die Level-Zonen ansteuern.

3. Level-Auswahl: Das Cheat-Wort lautet hier TURN FRAME. Jetzt könnt Ihr mit den Tasten 1 bis 5 den Level auswählen.

4. Unendliche Energie: Man tippt FAST AINT THE WORD ein, und Chuck ist unverwundbar. *vw*



Komm in meine Höhle, kleines! Chuck ist unterwegs.

Silent Service II

Thomas P. Felder aus Esslingen ist im Pazifik abgetaucht und kommt mit feuchten U-Bootfahrertips wieder an die Oberfläche.

Ahoi, ihr Landratten! Ihr wißt ja: Als U-Boot Fahrer habt Ihr die schlechtesten Chancen der ganzen Navy, lebend nach Hause zu kommen. Deshalb gebe ich Euch ein paar gute Ratschläge mit auf den Weg, vielleicht wird so noch ein brauchbarer Haufen aus Euch — naja, die schlechtesten Kapitäne sind immer die, die nicht wieder zurückkommen...

Untertauchen ist alles

Die allererste und wichtigste Regel ist: sich niemals sehen lassen! Warum kann ein U-Boot tauchen? Nicht, um den Wasserbomben der Zerstörer oder den 46-cm-Geschützen der Yamato zu entkommen,

sondern um vom Feind nicht bemerkt zu werden. O.K., Handelsschiffe ohne Eskorte kann man auch tagsüber über Wasser angreifen. Ansonsten gilt: Immer nur nachts schaut mehr als das Periskop aus den Wellen! Demnach sind die wichtigsten Informationen, die Ihr bekommt, die "visibility ranges" vor jedem Feindkontakt. Und tagsüber ist das aufgetauchte Boot fast so weit zu sehen wie ein Flugzeugträger.

Eskorte, nein Danke

Daraus ergibt sich die zweite Regel: Laß Dich niemals mit der Eskorte ein! Gezielt Zerstörer anzugreifen, ist kompletter Unsinn. Zum einen ist ihre Tonnage viel zu gering. Zum anderen sind sie viel zu schwer zu versenken; man sollte Torpedos lieber für lohnendere Ziele aufsparen (und über einen Überwasserangriff mit einem U-Boot gegen einen mit einem halben Dutzend 5-Zoll-Geschützen bewaffneten, pfeilschnellen und gepanzerten Zerstörer brauche ich ja wohl keine Worte zu verlieren). Zum dritten ist der Sinn einer Feindfahrt, die Wirtschaft Japans zu schwächen; um die Kriegsschiffe kümmern sich unsere Kriegsschiffe — wir kümmern uns um die Handelsschiffe. Und schließlich ist es viel zu gefährlich, Zerstörer zu torpedieren. Falls sie das Boot noch nicht bemerkt haben, weichen sie dem Torpedo mit Sicherheit aus; kommen sie frontal auf einen zu, und der Torpedo geht vorbei oder hat eine Fehlzündung, sind sie zu schnell über einem. Vor allem mehrere Zerstörer sind dann eine tödliche Gefahr.

Gute Fahrt

Was ist also zu tun? Unbemerkt, mit Hilfe des überlegenen Radars, am Konvoi vorbeiziehen — außerhalb dessen Sichtweite — um dann getaucht im Generalkurs abzuwarten, bis er ganz von selbst auf einen zu fährt. Bei langsamen Schiffen, Tankern etwa, kann man ruhig einen großen Abstand lassen (2000 Yards), feuert auf die Breitseiten der Handelsschiffe einen Torpedofächer und setzt sich ab. Erst wenn die ersten Explosionen Wellenberge auftürmen, merkt die Eskorte, was los ist — aber dann sind wir schon längst wieder verschwunden. Zieht der Konvoi dann weiter, kann man die waidwunden Überreste in aller Ruhe mit der Bordkanone erledigen — ganz ohne Risiko.

Fortsetzung Seite 56.



SPIELEN & VERDIENEN

Ihr wollt gute Tips zu kniffligen Spielen? Ihr wollt Euch ein nicht zu knappes Taschengeld verdienen? Kein Problem, auf den grünen Seiten dürft Ihr Euch austoben.

Auf vielfachen Wunsch möchten wir an dieser Stelle in aller Ausführlichkeit die Mitmachbedingungen für die Power-Tips erklären. Grundsätzlich ist zu sagen, daß die Tips immer nur so gut sind wie Eure Einsendungen. Auch verrückte und ungewöhnliche Ideen sind uns deshalb willkommen. Kramt also ruhig in Euren tiefsten Schubladen — das eine oder andere Schätzchen ist sicher zu finden. Das muß um Gottes willen nicht immer eine 20seitige Lösung sein, in der die Barthaare jedes einzelnen Trolls gezählt werden. Bei uns hat jeder gehaltvolle Tip Chancen. Schnucklige Cheats, Paßwörter und kleine Tips sind ebenfalls Anwärter auf eine saftige Belohnung.

Zum nicht ganz unwichtigen Thema Bezahlung: Grundsätzlich werden jeden Monat ein Video- und ein Computerspieletip von uns zum Tip des Monats gewählt und mit jeweils **500 Mark** belohnt. Auch hier gilt ganz besonders: Nicht Masse, sondern Klasse entscheidet. Alle anderen Tips werden, je nach spielerischem Gehalt, mit bis zu 500 Mark entlohnt. Ihr seht, es lohnt sich auf jeden Fall, bei den Power-Tips mitzumachen.

Wenn Tips aus Platz- oder Aktualitätsgründen nicht veröffentlicht werden, erhaltet Ihr eine Nachricht. Ist das nicht der Fall, dann bedeutet das, Euer Tip liegt bei uns auf Halde und kommt vielleicht zu einem späteren Termin zum Einsatz. Möchtet Ihr nicht auf die Früchte Eurer harten Arbeit verzichten, dann reicht eine kleine Notiz. Eure Unterlagen werden dann zurückgeschickt. Karten und hübsche Zeichnungen beleben Eure Tips ungemein. Wollt Ihr also künstlerisch tätig werden, müßt Ihr ein paar Spielregeln beachten. Ihr glaubt nicht, was für Kunstwerke bei uns auf dem Schreibtisch landen. Leider können sie nur in schwarzweiß bei uns abgedruckt werden. Farbige Zeichnungen sind also überflüssig. Benutzt bitte einen Tusche- oder dünnen Filzstift. Ein Bleistift ist ungeeignet!

So, genug der Theorie. Ab vor den Computer und losgespielt. *vw*



Hier hat sich folgende Taktik bewährt (drei Flugzeugträger, ein Schlachtschiff wurden bisher von mir versenkt!): Falls der Konvoi abläuft, kann man ihn vergessen; manchmal fährt er auch nur so 17 Knoten, dann kann man ihn noch einholen (schön außer Reichweite halten!). Im anderen Falle begibt man sich genau in seinen Kurs, dreht ihm das Heck zu und befiehlt absolute Stille an Bord. Selbst kleinste Fahrt voraus wäre verräterisch. Auch das Periskop muß eingefahren sein. Wenn man gut steht, kann man glatt durch den äußeren Ring der U-Boot-Jäger sacken und befindet sich dann mitten im Konvoi! Auf diese Weise bin ich mit zitternden Fingern 400 Yards an einem Flugzeugträger dran gewesen. Dabei sollte man nicht nervös werden, wenn mal ein "Ping" ertönt; deswegen ist man noch lange nicht geortet. Kommt das todgeweihte Schiff — das sollte man sich vorher schon herausgepickt haben — auf gleiche Höhe, muß alles sehr schnell gehen: Periskop ausfahren, Ziel erfassen (am besten, man dreht das Periskop schon vorher in die Richtung), TDC programmieren und alle (!) Torpedos abfeuern. Und dann: tauchen! Man hat nur Sekunden, dann sind schon fünf oder sechs Zerstörer über einem. Mit ein bißchen Glück war man nah genug an dem Dicken dran, so daß er den Kurs nicht mehr ändern konnte, bevor die Torpedowelle ihn erreicht. Zumindest die ersten treffen fast immer. Naja, dann muß man sich nur noch davonschleichen und eventuell noch ein oder zwei Gnadentorpedos opfern, und die Belobigung ist einem sicher.

Gute Fahrt und fette Beute!

vw

Ultima VI

Was alles nicht im Compendium steht: Viktor Weimer aus Frankfurt möchte uns die Orientierung in Britannia etwas erleichtern.

Im Schloß von Lord British, an der Stelle, an der man zu Beginn der Maus von Lord British, Sherry, begegnet, steht an der unteren Wand eine Kristallkugel. Sie dient als Landkarte — leider kann man sie aber nicht mitnehmen.

Ihr müßt in sie hineinschauen (use) und die Koordinaten eingeben. Das geht so: Die Stoffkarte von Britannia ist in Quadrate eingeteilt, die an den Seiten numeriert sind. Das Schloß von Lord British steht dabei im Mittelpunkt. Vorher müßt Ihr noch die Längen- und die Breitengrade eingeben.

Wollt Ihr also z.B. das LYCAEUM sehen, gebt ihr erst 10 S (Süden) und dann 73 E (Osten) ein.

Anschließend könnt Ihr mit dem "Auge" noch ein bißchen durch die Gegend heizen. *vw*

Horror Zombies From The Crypt (Amiga)

Keine Angst vor Gespenstern und Untoten hat Bernhard Hidding aus Wuppertal. Die Zombies sind besiegt und Milleniums Spiel gelöst. Hier alle Paßwörter:

Wolfman
Hammer
Lugost
Nosferath
Garlic
Bogeyeater
Custodes

vw

Total Recall (Amiga)

Jens Rathgeber aus Aalen wandelt auf Arnold Schwarzeneggers Spuren und hebt in den Weltraum ab.

Während das Titelbild erscheint, gebt Ihr "Listen to the Whales" ein, dabei die Leerzeichen beachten. Habt Ihr alles richtig eingegeben, steht das Titelbild auf dem Kopf. Ab jetzt habt Ihr unendliche Energie. Das muß Euch Arni erst einmal nachmachen.

Im "Taxi-Level" solltet Ihr mal "Jimmy Hendrix" eingeben.

vw

Savage Empire

Thomas Heumann aus Ahlen hat noch ein paar nützliche Anmerkungen zur Komplettlösung von Stefan Kreutzer.

1. Es gibt drei "Modern Rifles" im Spiel, so daß man alle Personen von der Erde (Jimmy, Rafkin und später Johann) mit einer solchen Waffe ausrüsten kann, was sich besonders im Endkampf gegen die Myrmidex bezahlt macht. Man findet das Gewehr mit genügend Munition und einigen anderen Schätzen ganz im Norden von Eodeon auf dem Plateau neben Fritz' Höhle. Am besten wendet man sich am Eingang dieser Höhle nach Westen und geht solange am Rand entlang, bis man Totenköpfe auf Stangen entdeckt. Diesem Weg folgt man in südlicher Richtung, bis man an eine Kluft kommt. Der in der Kluft wachsende große Baum kann mit einer Granate gefällt werden. Jetzt läßt sich die Schlucht überwinden, und man findet eine geheime Diamantensucherstadt, jede Menge Myrmidex, einen alten Bekannten, der diesmal allerdings nur Schätze suchen will, sowie einige nützliche Dinge.

2. Torches muß man nicht klauen, sie lassen sich auf



recht einfache Weise herstellen. Man nehme einige "tarred clothstripes" und "use" sie mit "branches", schon kann man in die Massenproduktion von Kerzen einsteigen.

3. Ein "bug", der in meiner Version aufgetreten ist, gab mir die Möglichkeit, das gesamte Valley von außen zu betrachten. In den Höhlen der Myrmidex gab es einen Ausgang, der mich auf die sonst unerreichbaren Felsen von Eodon brachte, wo ich nun einmal von außen überall herumstöbern konnte. Es gab allerdings keinen Rückweg, und auch der Eingang zur Höhle existierte nicht mehr.

So mußte ich mich wohl oder übel von einem Kameraden erschießen lassen, um in der Höhle des Oberschamanen wieder zum Leben erweckt zu werden. *vw*

Crime Time

Oliver Kossal aus Noervenich hat in Null Komma nichts das Kriminal-Adventure gelöst. Hier seine Empfehlungen:

Man flieht vor einem Schneesturm in ein nahegelegenes kleines Hotel. Dort betrinkt man sich und wird unfreiwillig in einen Mord an einem Agenten verwickelt, der eine geheime Formel gestohlen hat. Man muß nun versuchen, seine Unschuld zu beweisen und den wahren Mörder, d.h. den anderen Geheimagenten, zu entlarven...

Man startet in seinem Zimmer, wo auch der Freund ist (Raum 24). Man hat zu diesem Zeitpunkt folgende Dinge bei sich:

einen Zehnmarkschein und den Zimmerschlüssel. Nun muß man als erstes duschen, dann findet man ein seltsames Stück Papier, das an den Schuhen klebt (die Formel ist unsichtbar, wird später durch Erwärmen decodiert). Wenn man das Papier gefunden hat, geht das Agentenpaar ins Badezimmer und unter die Dusche. Aus dem Rucksack nimmt man den Kopfhörer, den Recorder und die Cassette. Dann geht man in das Zimmer des Arztes und nimmt die Schere mit.

Danach spielt man Schach mit dem Russen und eignet sich die Munition an. Als nächstes geht man in das Zimmer der Agenten und stellt den Recorder unter das Bett (auf Aufnahme drücken!). Dann geht man nach unten und kauft beim Koch eine Flasche Wein. Man wirft eine Münze in die Jukebox und macht die Tür zur Küche zu. Danach muß man sich im Zimmer des Kochs den Schlüssel für die Abstellkammer besorgen und sieht anschließend fern. Hat man das getan, geht man zur Abstellkammer, nimmt Taschenlampe und Werkzeug heraus und sabotiert die Dusche.

Danach geht man zur Rezeption und kann das Gästebuch lesen. Wenn man nun zurück zur unteren Dusche geht, findet man einen Dietrich, mit dem man in den Raum 16 eindringen kann. Man untersucht das Telefon und sabotiert auch diese Dusche. Nun nimmt man aus dem Zimmer des Pärchens den Recorder und die Bettwäsche mit. Aus Raum 29 nimmt man den Walkman aus dem Nachttisch mit. Dann geht man wieder zurück zur Rezeption und verschafft sich Zugang zum Zimmer des Hoteliers. Un-

NEU! **18-KARAT** NEU!

Tilsiter Str. 7 • 6454 Bruchköbel • Tel. 06181/78130 und 71547

Unser Angebot für SIE:		Amiga	Atari	C-64	PC
3 D Constr. Kit	DV	113,90	90,90	69,90*	113,90
Antares	DV	69,90	-	-	-
Armour Geddon	DA	64,90	-	-	-
Bandit Kings	DA	85,90	-	-	85,90
B.A.T.	DA	75,90	87,90	49,90*	75,90
Brat	DA	64,90	64,90	-	-
Cadaver Mission D.	DA	a. A.	-	-	-
Champion of Raj	DA	66,90	66,90*	-	64,90
Chuck Rock	DA	64,90	64,90	-	-
Cubulus	DV	64,90	-	39,90*	64,90*
European Superleag	DA	64,90	64,90	-	64,90
F-15 Strike Eagle 2	DA	a. A.	-	-	-
Fate Gates of Dawn		a. A.	a. A.	-	-
Gauntlet 3		a. A.	a. A.	-	-
Gods	DA	64,90	64,90	-	-
Gunboat	DA	75,90	-	-	75,90
Högar		a. A.	a. A.	a. A.	-
Jahangir Khan	DA	69,90	69,90	39,90*	69,90*
Jet Fighter 2		-	-	-	92,90
Last Ninja 3	DA	-	-	39,90	-

Unser Angebot für SIE:		Amiga	Atari	C-64	PC
Lemmings	DA	64,90	64,90	-	81,90
Life & Death	DA	64,90	64,90	-	-
Links Course 1/2/3	DA	-	-	-	46,90
Mario Andretti	DA	a. A.	-	-	75,90
Midwinter 2	DA	-	81,90*	-	-
Moonshine Racer	DA	64,90	64,90	-	-
Pepe Pneumatic H	DA	59,90*	-	-	-
PGA Tour Golf	DA	69,90	-	-	69,90
Railroad Tycoon	DV	81,90	-	-	81,90
Return of Medusa	DA	69,90*	69,90*	39,90*	73,90
Shadow Dancer	DA	64,90	64,90	44,90	-
Sim City Arch 1/2	DV	45,90	-	-	45,90
Sim City & Popoulus	DA	67,90	67,90	-	67,90
Spirit of Adventure	DA	69,90*	69,90*	39,90*	73,90*
Switchblade 2	DA	64,90*	64,90*	-	-
Toki	DA	69,90	69,90	43,90*	-
Ultima 6		-	-	56,90	81,90
Warzone	DA	59,90	59,90	-	-
Wing C. Mission 2		-	-	-	46,90
Winzer	DV	69,90*	69,90*	39,90*	73,90*

TEL: 06181/78130
06181/71547
Mo.-Fr.: 10-21 Uhr
Sa.: 9-18 Uhr

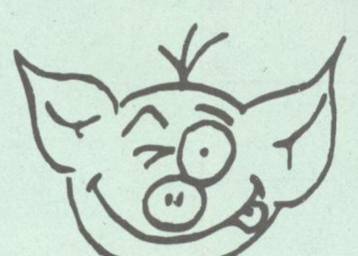
Aktuelle Preisliste:
Amiga, Atari, C-64, PC nur gegen 1 DM frank. Briefumschlag erhältl.

SONDERLEISTUNGEN:
Karton: 4.00
Express: 8,00
Testen: 3,00

VERSAND
NN: 8,00
VK: 5,00
frei: ab 3 Spiele

DA = deutsche Anleitung
DV = Spiel + Anleitung
* = Vorbestellung
Preise & Druckfehler vorbeh.

Schwein sein heißt fein sein, denn:



Unsere Spiele sind preiswert - aber nicht billig, weil wir nicht unser ganzes Geld mit Werbung verpulvern!

BRAIN ARTIFICE für

Amiga, PC, Atari ST, C64, CPC

Wir suchen ständig gute Software (Spiele und Anwendungen) für den europäischen und amerikanischen Markt. Wir bieten faire Konditionen. Fragen kostet nichts, und wir fressen auch keinen auf! Wir sehen uns jede Software an!!!

Soft EnterpriseS Nordstraße 10, D-W 3579 Gilserberg 1
Tel.: (0 64 51) 21 994 Fax: (0 64 51) 222 90
Händleranfragen erwünscht. Zwischenverkauf vorbehalten.

Computersoftware Steffen Müller

Richthofenstr. 159 • 8933 Lagerlechfeld • Telefon: 08232/6409 • Fax: 08232/8577

	Amiga	Atari
A-10 Tank Killer (1 MB)	**77,00**	**77,00**
Adv. Destroyer Simulator dt.	**73,50**	
Amazing Spiderman dt.	57,50	57,50
Anthares kpl. dt.	59,50	–
Armour-Geddon	58,00	58,00
Awesome (mit T-Shirt)	74,00	
Back to the Future 2 dt.	58,50	58,50
Badlands dt.	56,00	56,00
B.A.T. kpl. dt.	76,00	88,00
Bandit Kings of China dt.	78,50	–
Bardstale 3 dt.	60,00	–
Brat dt.	58,50	58,50
Battle Command dt.	58,00	58,00
Battle Storm dt.	**59,50**	**59,50**
Betrayal dt.	**67,50**	**67,50**
Billy the Kid dt.	59,50	59,50
Blitzkrieg May 1940	60,00	60,00
Blitzkrieg Ardennen (1 MB)	74,50	–
BLUE MAX	**71,00**	**71,00**
Buck Rogers kompl. dt.	79,50	–
Bundesliga Manager kpl. dt.	53,50	53,50
Cadaver kpl. dt.	64,00	64,00
Car-Vup dt.	59,50	59,50
Castle Master dt.	58,00	58,00
Celicia GT Rally dt.	**58,00**	**58,00**
Centurion Defender of All dt.	59,50	59,50
Champion of the Raj dt.	64,00	64,00
Chaos Strikes Back (1 MB) dt.	57,00	59,50
Chip Challenge dt.	57,00	57,00
Chuck Yeag. 2.0 dt. Anl.	**67,00**	**67,00**
Operation Combat	59,50	–
Conquest of Camelot	**79,00**	**79,00**
Corporation dt.	59,50	59,50
Crim Does Not Pay dt.	59,40	59,50
Crime Wave kpl. dt.	**57,00**	**57,00**
Crown dt.	56,00	56,00
Damocles dt.	58,00	58,00
Das Boot dt.	**71,00**	**71,00**
David Wolf	**73,00**	–
Dinowars dt.	51,50	51,50
Domination dt.	56,00	56,00
Dragon Flight dt.	69,50	69,50
Dungeon Master (1 MB) kpl. dt.	59,50	59,50
Elvira kpl. dt.	**69,00**	**69,00**
Exterminator dt.	57,00	57,00
F-15 Strike Eagle II dt.	77,00	77,00
F-16 Falcon dt.	69,50	69,50
F-19 Stealth Fighter dt.	**67,00**	**67,00**
F-29 Retaliator dt.	57,00	57,00
Flight of the Intruder dt.	69,50	69,50
Flight Simulator II dt.	88,00	88,00
Future Wars dt.	58,00	58,00
Galactic Empire kpl. dt.	67,00	67,00
Genghis Khan dt.	**77,50**	**77,50**
Great Courts II kpl. dt.	64,50	64,50
Gunboat dt.	**59,50**	–
Gunship dt.	58,50	58,50
Harpoon dt.	**70,00**	–

	Amiga	Ataril
Immortal (1 MB) dt.	59,50	59,50
Infestation dt.	**57,00**	**57,00**
Invest dt.	53,00	53,00
It came f.t. Dessert (1 MB) dt.	69,80	–
J. Pond Unterwater Agent dt.	57,50	57,50
Jupiters Masterdrive dt.	59,50	56,00
Kick off 2 dt.	53,50	53,50
Lemmings dt.	**57,00**	**57,00**
Loom kpl. dt.	71,50	71,50
Lin Wu's Challenge dt.	52,00	52,00
Lords of Doom dt.	59,50	59,50
Lost Patrol kpl. dt.	57,00	57,00
M-1 Tank Platoon dt.	**67,00**	**67,00**
Maupiti Island kpl. dt.	59,50	59,50
Megatraveller kpl. dt.	67,00	67,00
Mid Winter kpl. dt.	61,50	61,50
Midnight Resistance dt.	57,00	57,00
MIG-29 FULCRUM dt.	**77,00**	**77,00**
Monshine Racers kompl. dt.	59,50	59,50
M.U.D.S. kpl. dt.	64,50	64,50
NAM "VIETNAM" dt.	**67,50**	**67,50**
Oil Imperium kpl. dt.	54,50	54,50
Obitus (mit T-Shirt) dt.	78,50	78,50
On the Road kpl. dt.	59,50	59,50
Operation Stealth kpl. dt.	62,50	62,50
Paradroid 90 dt.	59,50	59,50
PGA Tour Golf dt.	59,00	59,00
PIRATES dt.	**58,00**	**58,00**
Populous dt.	59,90	59,90
Powermonger dt.	64,50	64,50
PGA Tours dt.	63,50	63,50
Prehistoric Tale dt.	53,00	53,00
Railroad Tycoon kompl. dt.	76,00	76,00
Red Storm Rising dt.	**57,00**	**52,00**
Robocop 2 dt.	57,00	57,00
Romance of 3 Kindom	90,00	–
Scull & Crossbones dt.	62,50	62,50
ST Dragon dt.	58,50	58,50
Second World kpl. dt.	52,00	52,00
Sim City dt.	67,00	67,00
Speedball II dt.	59,50	59,50
SECRET of MONKEY	–	–
ISLAND kpl. dt.	**69,50**	**69,50**
Stratego dt.	59,50	59,50
Sword of the Samurai dt.	69,50	69,50
Team Yankee kpl. dt.	**69,00**	**69,00**
Tom and the Ghost dt.	67,00	67,00
Transworld dt.	59,00	59,00
Turrican II dt.	**59,50**	**59,50**
Ultima IV	64,50	–
Ultima V dt.	72,50	72,50
UMS II dt. Anl.	**67,50**	**67,50**
Warlock the Avenger dt.	58,50	–
Wild West World kpl. dt.	**82,50**	–
Wings (1 MB) dt. od. (512) kpl. dt.	69,80	–
Wolfpack dt. (1 MB) dt.	**69,50**	**69,50**
Wrath of Demon dt.	63,00	63,00

AMIGA-SONDERANGEBOTE

Asterix Op. Getafix	24,50	Jump Jet	24,90	Star Goose	24,90	AMIGA MAUS	49,00
Amiga Powerpack		Karting Grand Prix	19,90	Strike Force		AMIGA 500 Speichererw.	
(6 Sp.)	24,90	Las Vegas	19,90	Harrier dt.	34,50	abschaltbar + Uhr	98,00
Bad Company	19,90	Moonwalker	39,50	Archipelagos	24,50	AMIGA LAUFWERK SLIMLINE 3,5 Extern	
Bards Tale II	39,50	Nevermind	19,90	Drivin Force	24,50	BUS + abschaltbar	178,00
Danger Freak	19,90	Outlands	24,90	X-Out	34,90	ATARI LYNX-Gerät	
Def. of the Crown	34,50	Prospektor	19,90	Zynaps	19,90	+ Zubehör	190,00
Football Manager	24,90	Knight Force	29,90	XR-35 Fighter Miss.	19,90	GAME BOY + Zubehör	154,00
F/A 18 Interceptor	39,50	Chess Player 21,50	24,50	Titan	19,90	**AMIGA 500 Super Powerpack**	
Garrison	19,90	E-Motion	24,50	Carrier Command	29,50	- Kind Words (Textverarbeitung)	
Int. Arc. Action		Dungeon Quest	29,50	Mr. Heli	34,50	- Fusion Paint (Malprogramm)	
(10 Sp.)	29,90	On Safari	19,90	Starglider 2	34,50	- Indiana Jones, Kick off	
						- F/A 18 Interceptor	111,00

Auf Wunsch werden die Spiele für DM 2,50 vor dem Versand getestet.

VERSANDKOSTEN: Vorkasse + 3.50 DM, Nachnahme + 6.50 DM, Ausland nur Vorkasse: EC-Scheck + 9.00 DM, auf Wunsch Sicherheitskarton + DM 1,50. Bestellen Sie bitte telefonisch Mo.-Sa. 10-19 Uhr persönlich. 24 Std. Anrufbeantworter oder schriftlich. Bitte kostenlose Preisliste anfordern (Computertyp angeben). Fast alle Spiele lieferbar. **Ab 4 Spielen versandkostenfrei.**

ter dessen Bett stößt man auf eine Uhr sowie auf ein Zahlenschloß zu dem Zimmer, in dem die Leiche liegt. Jetzt steckt man die Cassette in den Walkman und ruft Zimmer 16 an.

Als nächstes öffnet man die Falltür bei der Rezeption, geht in den Keller und zerschneidet das Antennenkabel. Dann wieder zurück zum Raum 1, wo man sich seinen Walkman wiederholt. Der nächste Schritt führt zur Rezeption. Man gibt dem Hotelier die Uhr, geht in den Speisesaal und gibt dem Vertreter dort den Wein. Im Gegenzug erhält man den Bausatz. Man geht dann zur Leiche und nimmt Pistole und Feuerzeug mit. Nach dem Schaltplan aus Zimmer 26 läßt man sich von seinem Kumpel eine Wanze zusammenbauen. Derselbe Kumpel kann auch mit seinem Feuerzeug die Formel auf dem Stück Papier sichtbar werden lassen.

Jetzt baut man die Wanze in das Telefon der Agenten ein und nimmt das Gespräch mit Hilfe des im Recorder eingebauten Empfängers auf. Dabei muß man allerdings die Kopfhörer aufsetzen, sonst wird man erwischt. Nun muß man nur noch die Pistole laden und die Agenten festnehmen. *vw*

Links

Golfpro Michael Kremb aus Rockenhausen hat den Bogen raus: Kein Green ist vor ihm sicher.

Wenn es bei "Links" auf die normale Art nicht so ganz klappt, sollte man ein paar kleine Tricks anwenden:

Man muß den Ball so schlagen, daß er außerhalb des vorgegebenen Spielfeldes landet, so daß man vor die Wahl gestellt wird, ob man "drop"en oder "rehit"en will. Hier klickt man nun "drop" an und bewegt den Ball durch mehrmaligen Gebrauch der Option "Select another position" in Richtung Loch. Wenn man nun nur noch wenige Inches von diesem entfernt ist, dürfte es eigentlich kein Problem sein, den Ball zu versenken. Wenn einen dabei die Fahne stört, dreht man sich einfach um ein, zwei Grad und wählt die Option "redraw".

Mit der folgenden Tabelle dürfte es keine Schwierigkeiten mehr machen, den Ball "out of hazard" zu "drop"en:

Die Werte beziehen sich auf "Pro-Black". Gleich am Abschlag eines jeden Loches dreht man sich um den angegebenen Wert ("redraw" nicht vergessen) und schlägt mit dem angegebenen Club (100%; ohne Schnitt; gerade nach vorne). Nun folgt man der obigen Beschreibung; so macht man mit Sicherheit bei Par 4 ein Birdie und bei Par 5 ein Eagle, bei Par 3 lohnt es sich für erfahrene Spieler nicht, da man "nur" Platzstandard schafft.

1. nicht möglich
2. 121r 6 Iron
3. 201 Driver 2
4. 331 SW
5. 79r 9 Iron
6. 60r LW
7. 18r Driver 2
8. 161r LW
9. 72r Driver 2
10. 56r Driver 2
11. 60r 4 Iron
12. 78r Driver 2
13. 13l LW
14. 37l 8 Iron
15. 25l 4 Iron
16. 44l PW
17. 30l LW
18. 117l 1 Iron

r = rechts/right
l = links/left

P.S. Durch den mehrfachen Gebrauch der Option "Select another position" ist es auch möglich, sich den Platz mit all seinen Einzelheiten (Bänke, Autos etc.) anzuschauen, was von der Grafik her sehr empfehlenswert ist. *vw*

Speedball 2

Jan Peters aus Rhauderfehn ist erfolgreich in der Speedball-Liga aufgestiegen.

Allgemeine Tips

Beim Anstoß immer in den Ball hineinspringen, denn dann ist man, hohes "Speed Rating" vorausgesetzt, vor dem gegnerischen Spieler am Zuge. Der Angriff ist außerordentlich wichtig: Der "Mann gegen Mann" — Kampf wird im direkten Vergleich beider Spieler entschieden, nämlich anhand ihrer "Attack" — und "Defense"-Fähigkeiten.

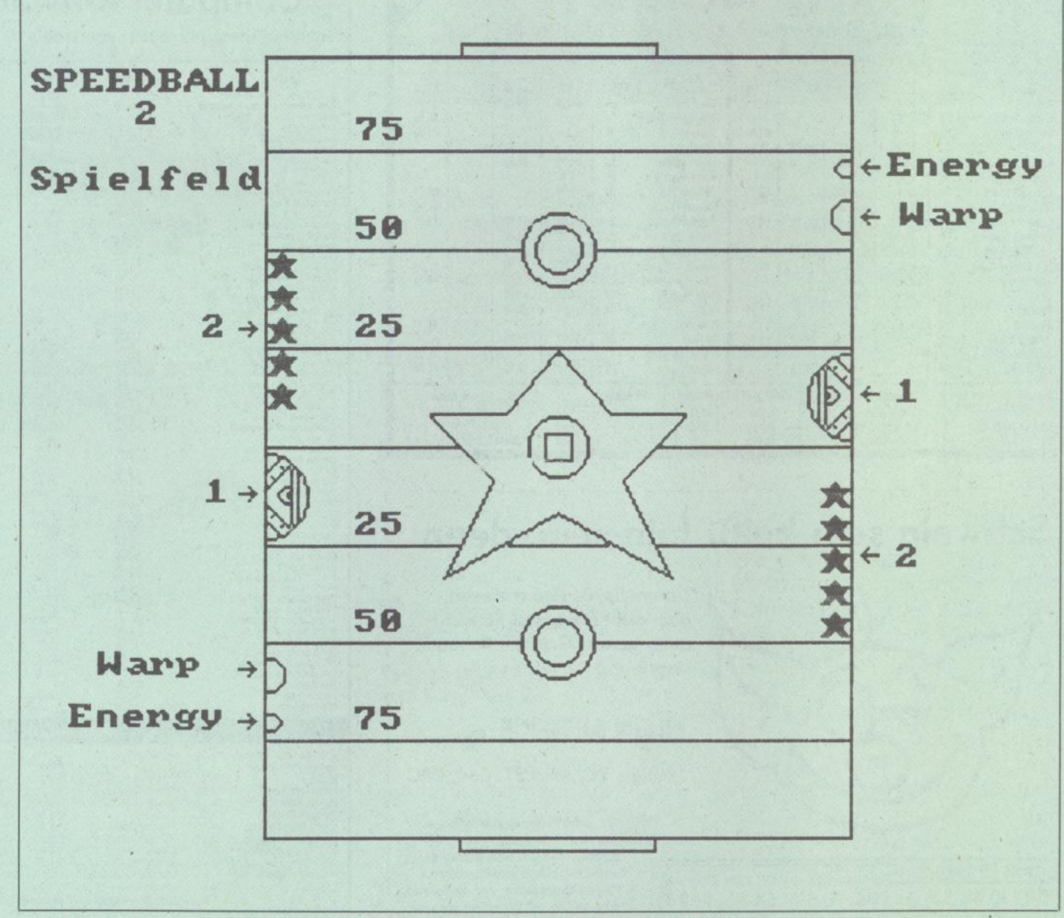
Das Wichtigste im Spiel ist der Punktemultiplikator. Am Anfang eines Spiels sollte man den Multiplikator zweimal benutzen, so daß alle Punkte, die ab diesem Zeitpunkt gemacht werden, mit zwei multipliziert werden. Bei einmaliger Benutzung beträgt der Multiplikationsfaktor nur 1,5. Aber Vorsicht, auch der Gegner kann diesen Multiplikator benutzen und Euren sogar deaktivieren. Also immer versuchen, den Gegner vom Multiplikator fernzuhalten.

Ein mit Energie geladener Ball (er leuchtet rot) geht durch die gegnerischen Spieler hindurch. Ihr solltet sofort den Weg zum gegnerischen Tor suchen. Wenn Ihr "getackelt" werdet, kann der Gegner diese Energie auch gegen Eure Spieler einsetzen.

Der Ligamodus

Punkte erzielen ist oft wichtiger, als ein Spiel zu gewinnen. Denn man bekommt für jeden zehnten Punkt einen Ligapunkt, nach dem dann auch die Tabelle aufgestellt wird. Also immer, auch und gerade gegen schwache Teams, 100% spielen. Spielt Ihr gegen ein starkes Team, ist die Punktausbeute sehr gering. Deshalb sollte man keine Chance ungenutzt lassen.

Verbessert Ihr die Fähigkeiten der Mannschaft, dann legt besonderes Augenmerk auf die Bereiche "Speed", "Stamina" und "Attack". Wenn man



Das Spielfeld von Speedball 2 mit allen Teleportern, Bonussternen und Energiezapfanlagen

im Spiel merkt, daß man gegen eine starke Verteidigung Probleme hat, sollte man seine Fähigkeiten in "Attack" verbessern. Spielt man gegen einen starken Angriff, ist es ratsam, die Spieler mit hohen "Attack" — Fähigkeiten in die Verteidigung zu stecken.

Setzt Euer Geld mit Bedacht ein. In Spielen gegen starke Gegner ist eine kostspielige Steigerung der Fähigkeiten oftmals umsonst, da einige Spieler ausfallen werden. Setzt das Geld lieber gegen schwache Gegner ein. Ihr seid ihnen dann hoch überlegen und sammelt leicht wertvolle Ligapunkte. Spielt man gegen starke Mannschaften, nichts mit der Brechstange versuchen sondern mit Köpfchen spielen. Sammelt lieber so viele Bonuspunkte und Geld ein wie möglich.

Ein Starspieler tut jeder Mannschaft gut. Seht Euch nach einem "Forward" um. Diesen dann so oft wie möglich anspielen. Gegen intelligenzschwache Mannschaften sind angeschnittene Schüsse auf das gegnerische Tor zu empfehlen. Der Torwart läßt sich jedesmal täuschen und springt in die falsche Ecke.

Erklärungen zur Karte

1. Der Punktemultiplikator

Er ist das wichtigste Hilfsmittel des ganzen Spiels. Wird er durch den Ball aktiviert, erhöhen sich alle Punkte ab diesem Zeitpunkt um das 1,5- bis 2fache.

2. Die Bonussterne

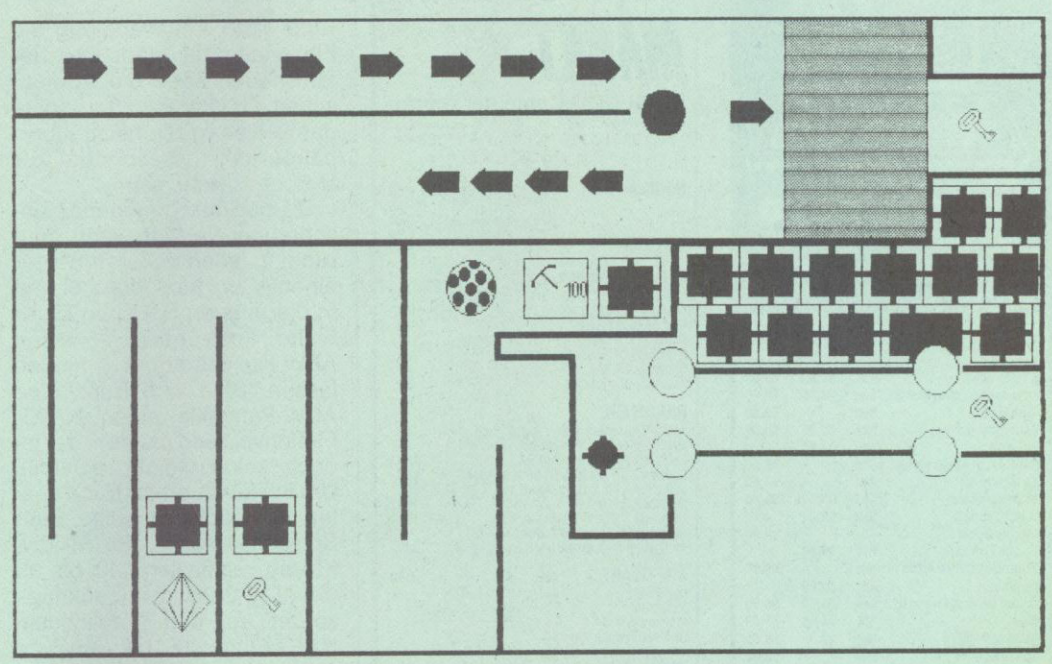
Mit ihnen kann man sehr leicht zu Punkten kommen, vor allen Dingen, wenn der Multiplikator aktiviert ist.

3. Der Warp

Ist man in Ballbesitz und wird vom Gegner zu stark bedrängt, erweist sich der Warp als segensreich: Der Ball wird automatisch auf die andere Spielfeldseite teleportiert. Auch dort besteht zwar die Gefahr, daß der Gegner den Ball bekommt, aber dieses kleine Risiko muß man eingehen.

4. Die Energiequelle

Wenn Ihr den Ball an der Energiequelle aufgeladen habt, müßt Ihr besonders vorsichtig sein. Sollte Euch in dieser Phase der Ball abgenommen werden, hat der Gegner einen entscheidenden Vorteil. Lauft mit aufgeladenem Ball nicht lange auf dem Spielfeld umher, sondern geht zielstrebig auf das gegnerische Tor zu. Wenn Ihr zu lange herumtrödelt, geht die Energie zur Neige. *vw*



Auf dem rechten Weg in den Bonuslevel: ausbessern und weiterrollen

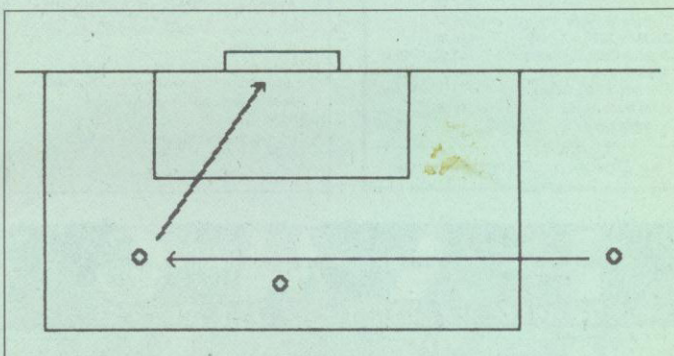
Rock'n Roll (Atari ST)

Frank Wilhelmi aus Eppelheim ist durch Zufall auf einen Weg gestoßen, um vom Anfang des ersten Levels in den Bonuslevel (Level 33) zu gelangen.

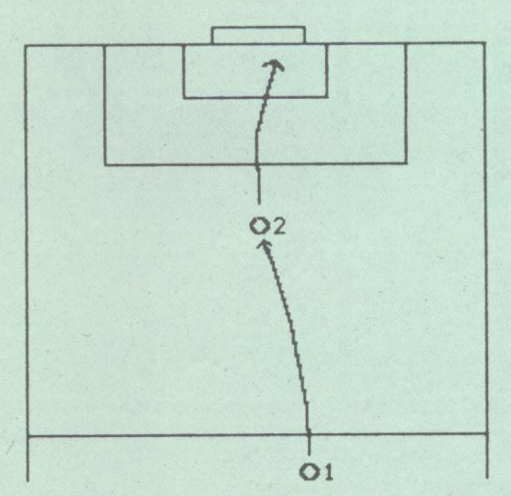
Um dies zu erreichen, muß man an der auf der Karte eingezeichneten Stelle den Weg ausbessern und dann auf diese Stelle die Kugel setzen. Habt Ihr alles richtig gemacht, erscheint eine Nachricht. *vw*

Kick Off 2

Thomas Hahn aus Koblenz hat zwei gute Methoden herausgefunden, mit denen man leicht Tore erzielen kann. Allerdings muß die Ausführung sauber sein, sonst hält der Torwart den Ball. *vw*



Erklärung: Man schießt den Ball quer auf den linken Stürmer, der den Ball diagonal ins leere Tor schießt. Der Torwart irrt dann nämlich wirkungslos durch den Strafraum.



Erklärung: Spieler 1 schlägt eine Bananenflanke auf Spieler 2, der dann ebenfalls mit Effet abzieht. So kann man leicht den Torwart überlisten (klappt aber nicht immer). Manchmal geht auch ein Gegenspieler bei der Flanke dazwischen.

Eine Bananenflanke kommt selten allein

Harpoon

Von Robert Stein aus Heidenrod sind die Strategietips zur Wasserschlacht.

9.0 Takeover

Die Tips beziehen sich auf die Mission "9.0 Takeover" auf der Seite der UDSSR, da ich diese für die zweifellos beste überhaupt halte. Hier kommt auf beiden Seiten eine starke Luftstreitmacht zum Einsatz.



GORDON BOYD
HARD- UND SOFTWARE-VERTRIEB
Drususstr. 37, 6530 Bingen a. Rhein 15
Telefon 06721/35302

Titel		AM	PC
A 10 Tank Killer	Act	89,95	89,95
Advanced Destroyer sim.	Sim	79,90	79,90
Blue Max	Sim	–	89,90
Bane/Cosmic Forge	Rol	89,90	89,90
Betrayal	Adv	89,90	–
Cardinal of The Kremlin	Sim	–	95,95
Covert Action	Adv	–	94,50
Dschingis Khan	Str	95,90	95,90
Great Courts 2	Sim	69,90	a.A.
Heroes Quest 2	Adv	–	89,90
Horror Zombies	Act	69,90	–
Kings Quest 5 VGA 256 fa	Adv	–	109,90
Lemmings	Act	64,00	–
Secret Monkey Island Dt.	Adv	85,90	95,90
Nam	Str	76,90	87,90
Sim Earth	Sim	a.A.	99,00
Space Quest 4	Adv	–	99,90
U.M.S. 2	Sim	79,90	85,90
Speichererw. A500 512 KB		99,90	
2 MB mit 2 MB bestückt		380,00	
Turbokarte 68000		380,00	
2/8 MB A 2000 mit 2 MB		440,00	
Joystick Competition Pro		34,95	89,95
Sound Blaster, dt. Anl.			349,00
3,5" Intern PC 1,44 MB			198,00
Hires Maus Amiga		69,95	
3 Tasten Maus PC			69,95

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

COMPUTER MARKT

HIGH-COM Computer GmbH
Frie-Vendt-Straße 16, 4400 Münster
Tel.: 0251/532771, Fax: 0251/532842
Btx: 0251/532842

No-Name Disk				
	3,5"	2 DD	10 St.	8,50
	3,5"	2 HD	10 St.	17,00
	5,25"	2 HD	10 St.	9,00
	5,25"	2 D	10 St.	4,50
Mausmatte				5,00

Joysticks/Mäuse

Competition PRO transparent	19,-
Competition PRO extra	24,-
Competition PRO STAR	29,-
QUICKJOY VI JET FIGHTER	24,-
QUICKJOY TOPSTAR für PC	34,-
Maus für AMIGA oder ST, 280 dpi	45,-
Maus für PCs, seriell,	39,-

HARDWARE

AMIGA Speichererweiterung, 512 KB abschaltbar, 512 KB mit Uhr	89,-
Laufwerk 3,5", extern, AMIGA	159,-
Laufwerk 3,5", extern, ST, inkl. Netzteil	169,-
Laufwerk 5,25", extern, AMIGA	199,-
Laufwerk 3,5" intern, AMIGA 2000	149,-
Laufwerk 3,5" intern, AMIGA 500	169,-
Speichererweiterung AMIGA 2000 mit 2 MB bestückt; bis 8 MB erweiterbar	349,-

SOFTWARE	AMI	ST	PC	C 64
Lemmings	66,-	66,-	87,-	
Midwinter	69,-	69,-	69,-	
Monkey Island	75,-	75,-		
Railroad Tycoon	89,-		89,-	
Tetris	49,-	49,-	49,-	
Ultima V	74,-	74,-	74,-	69,-
Wonderland	79,-		89,-	

GAMEBOY-Spiele auf Anfrage
Andere Artikel auf Anfrage!!!

- *Wir versenden Hardware, Software, Bücher und Zubehör.*
- *Preisliste mit Angabe des Computertyps gegen Einsendung von 2,– DM in Briefmarken.*
- *Preise freibleibend. Liefermöglichkeit vorbehalten.*
- *Lieferung per Nachnahme zzgl. Versandkosten.*
- *Händleranfragen erwünscht!*

HAMO
HARDWARE SOFTWARE ZUBEHÖR
Telefon: 02162 / 12073

NAME	Gen	AM.	MS-DOS	ST
3D Construction KIT inkl. Video dt.		139,50	139,50	-
Amos Game Basic		**99,50**	**STOS dt.**	**79,50**
Adv. Destroyer Simulator	SIM	69,50	69,50	-
Armour Geddon	**STR**	**64,50**	-	-
Bandit Kings of China	**STR**	**84,50**	**84,50**	-
Bane of the Cosmic Force	ROL	89,50	-	89,50
mit dt. Komplettlösung		109,50	-	109,50
Bards Tale 3	ROL	74,50	74,50	-
Buck Rogers dt.	**ROL**	**89,50**	**89,50**	-
Bundesliga Manager	SIM	49,50	59,50	49,50
Centurion Defender	**STR**	**59,50**	**69,50**	**59,50**
Death Knights of Krynn	**ROL**	**a. A.**	**74,50**	-
Champions of the RAJ	STR	64,50	64,50	64,50
Crime Does Not Pay	**STR**	**64,50**	**64,50**	**64,50**
Curse of the Azure Bonds	ROL	69,50	74,50	69,50
Das Boot	SIM	74,50	89,50	-
Dark Heart of Uukrul	**ROL**	-	**84,50**	-
Drachen von Laas	ADV	64,50	64,50	-
Elite (PC Elite-Gold)	SIM	69,50	89,50	-
Elvira, Mistress	**ADV**	**79,50**	**94,50**	**79,50**
Eye of the Beholder	**ROL**	**79,50**	**79,50**	-
F 15 Strike Eagle II	**SIM**	**84,50**	**84,50**	-
F 16 Falcon	SIM	74,50	89,50	74,50
F 16 Falcon Mission Disk	TOO	49,50	-	49,50
F 16 Falcon Mission Disk 2	TOO	49,50	-	49,50
F 16 Falcon 2	SIM	-	a.A.	-
F 19 Stealth Fighter	SIM	69,50	84,50	69,50
Flight of the Intruder	SIM	a. A.	99,50	a. A.
Gengis Khan	**SIM**	**84,50**	**84,50**	-
Heroes Quest 2 (Sierra)	ADV	89,50	89,50	-
Heart of China	**ADV**	-	**89,50**	-
Kick Off 2	SIM	54,50	64,50	54,50
Kick Off 2 Final Whistle	TOO	39,50	-	39,50
Kick Off 2 Winning Tactics	**TOO**	**29,50**	-	**29,50**
Kings Quest 5	ADV	-	89,50	-
Legend of Faerghail	ROL	69,50	69,50	69,50
Lemminge	**ACT**	**59,50**	**89,50**	**59,50**
Links dt. Anl. VGA	**SIM**	-	**89,50**	-

NAME	Gen	AM.	MS-DOS	ST
Links Courses Bountiful	ZUS	-	44,50	-
Links Courses Firestone	ZUS	-	44,50	-
Links Course Bay Hill	ZUS	-	44,50	-
Megatraveller 1 MB	**ADV**	**84,50**	**84,50**	-
Merchant Colony	SIM	74,50	-	74,50
Metal Masters	ACT	69,50	-	69,50
Midwinter 2	**STR**	**84,50**	**84,50**	**84,50**
MIG 29 Fulcrum dt.	SIM	89,50	89,50	89,50
Moonbase	**STR**	**89,50**	**99,50**	-
NAM 65-75	**STR**	**79,50**	**89,50**	**79,50**
Oil Imperium	**STR**	**39,50**	**49,50**	**49,50**
PGA Tour Golf	SIM	64,50	64,50	-
Populous	SIM	64,50	64,50	64,50
Powermonger	SIM	69,50	79,50	69,50
Railroad Tycoon	**SIM**	**79,50**	**89,50**	-
Red Baron	**SIM**	-	**89,50**	-
Romance of Three Kingdoms	**STR**	**109,50**	**109,50**	-
Secret of the Monkey Isl.	**ADV**	**69,50**	-	**69,50**
Sim City Architekt 1 + 2 je		**44,50**	**44,50**	-
Sorcerers Get all the Girls	ADV	-	74,50	-
Space Quest 4	ADV	-	89,50	-
Spirit of Excalibur	**ADV**	**74,50**	**79,50**	-
Sim Earth dt.	SIM	a. A.	99,50	-
Swiv	ACT	64,50	-	64,50
Team Yankee	SIM	72,50	82,50	72,50
Trans World	SIM	69,50	74,50	69,50
U.M.S. 2	**STR**	**79,50**	**79,50**	**79,50**
Warlords	ACT	69,50	69,50	-
Wing Commander	SIM	a. A.	79,50	-
mit deutscher Anleitung - auch zu SM 1 + 2			94,50	
Wing Commander Secret Mission 1	TOO	-	-	44,50
Wing Commander Secret Mission 2	TOO	-	-	44,50
Wolfpack	SIM	74,50	84,50	-
Wonderland	ADV	79,50	89,50	a. A.

Wenn möglich, liefern wir alle Programme natürlich mit deutschen Anleitungen oder in deutschen Versionen. Wir führen natürlich auch alle Neuerscheinungen, selbst wenn diese nicht in dieser Anzeige stehen. Einige Neuheiten waren bei Drucklegung dieser Anzeige noch nicht lieferbar. Andere Titel fanden hier vielleicht keinen Platz mehr. Aktuelle Informationen über unseren Telefonservice. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Preislisten gegen frankierten Rückumschlag, bitte System angeben.

512 KB Speichererweiterung für AMIGA 500, Uhr abschaltbar	**99,-**
2 MB int. für AMIGA 2000 (bis 8 MB) von BSC, absolute Spitzentechnik	**399,-**
Advanced Gravis der Luxus-Stick für AMIGA/ST/C-64	89,50
Advanced Gravis der Luxus-Stick für XT/AT	99,50

SOUND für alle!

ROLAND Soundboard LAPC-1 das PC Klangerlebnis	1089,-
AD Lib Sound Board mit Juke Box Software für XT/AT	239,-
AD Lib Sound Board mit Composer Kit für XT/AT	299,-
Sound Blaster deutsche Anleitung	349,-
9 MB Software zum Soundblaster	39,50

45 MB ALF 2 Filecard für A 2000 ***799,- DM***

Public Domain Pakete
Spiele 10 Disketten randvoll mit guten PD-Spielen, inkl. Porto und Verpackung **nur 39,50**
Lieferbar für Amiga, PC, ST und C-64

Versandbedingungen:	Bei Vorkasse + DM 5,00, bei Nachnahme + DM 7,00. Ausland nur Vorkasse, EC-Scheck + DM 12,00.
Bestellungen telefonisch:	HOTLINE Mo-Fr 9-11 & 14-19 Uhr • Anrufbeantw. 24 Std. • Fax 02162/12074 • Btx: #20004021621207 3
Bestellungen schriftlich:	HAMO K. Rösges • Rahserstr. 235 • 4060 Viersen 1.
	Druckfehler & Preisänderungen vorbehalten, Preislisten gegen DM 1,60 in Briefmarken.

Eure erste Amtshandlung als Flottenadmiral und Oberbefehlshaber über die sowjetischen Luftstreitkräfte sollte das Setzen von Hubschrauberpatrouillen, insbesondere zur U-Boot-Abwehr, sein.

Da man über genügend Hubschrauber verfügt, kann man ruhig in jeden äußeren Sektor einen ASW-Hubschrauber und in die unteren Sektoren Eurer Flotte auch noch je einen AEW-Hubschrauber fliegen lassen. Bald wird Euch eine AEW-Patrouille einen NATO-Flottenverband melden, der jedoch keine Gefahr darstellt. Um ihn kümmert Ihr Euch später. Als nächstes sollte Euer Schlachtkreuzer der Kirov-Klasse mindestens 10 bis 15 SS-N-19-Shipwreck-Lenkflugkörper auf den nördlichsten NATO-Flugplatz abfeuern.

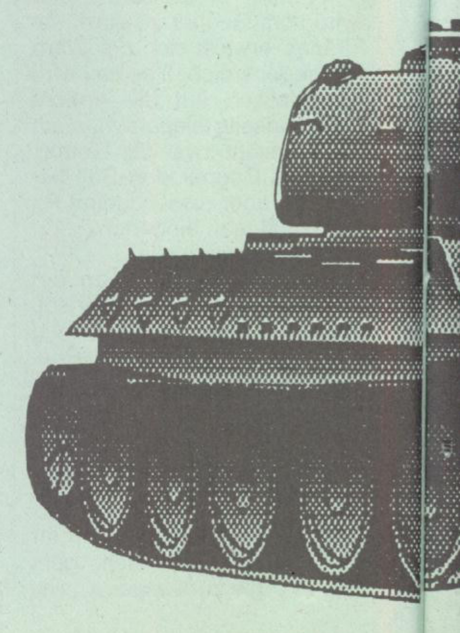
Wenn die meisten Raketen treffen, sollte der Flugplatz unbrauchbar sein. Danach greifen Eure TU-22M-Backfire-StandOff-Bomber den Flugplatz AKa und Eure TU-16 Badger StandOff-Bomber den Flugplatz AHa an. Gebt ihnen am besten alles, was Ihr habt! Ihr solltet immer mindestens 2il-76, Mainstay-Patrouillen mit je zwei Jägern als Begleitschutz in der Luft haben. Feindlichen Jägern solltet Ihr mit einer mindestens 1,5fachen Überlegenheit begegnen (3 MIG 29 gegen 2 F-16C). Gegen F-16C solltet Ihr als Sieger hervorgehen. Das einzige Problem dürften die F-15C sein, da ihre AIM-7M — "Sparrow"-Flugkörper eine größere Reichweite als die AA-10 "Alamo" besitzen. Also stellt zunächst die "Range Circles" auf die Reichweite Eurer und der feindlichen AAMs ein sowie Euren Treibstoffvorrat inklusive Rückflug (wichtig!). Nun sollten die F-15 von zwei verschiedenen Staffeln aus zwei verschiedenen Richtungen angegriffen werden, wobei eine zurückbleibt. Nähert Euch vorsichtig dem Radius ihrer Waffen. Sobald Ihr mitgeteilt bekommt, daß Sparrows auf Euch zufliegen, zündet Ihr den Nachbrenner und fliegt in die entgegengesetzte Richtung. Sind die Sparrows auf der Strecke geblieben, wiederholt Ihr das ganze Manöver noch einmal und zwar so lange, bis der feindliche Waffenradius auf den der "Sidewinder" geschrumpft ist. Ihr dürftet jetzt nur noch wenig Sprit haben und solltet den Abschuß der anderen Staffel überlassen.

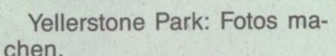
Schon zu Beginn nähert sich eine F-15 Eurer Kampfgruppe. Keine Angst — die Kirov wird sie vernichten. Doch es ist ratsam, zur Zeit des Angriffs die Hubschrauberpatrouillen auf ein Minimum zu reduzieren, damit sie nicht Opfer eines Luftangriffs werden. Sind die Langstreckenbomber von ihrem Einsatz zurückgekehrt und aufgetankt, sollten sie sofort die anderen Flugplätze unter Beschuß nehmen.

Ist die uneingeschränkte Luftüberlegenheit erreicht — alle Flugplätze sind zerstört — sollte man sich öfter mal den "Status" ansehen. Die Flugzeuge, die es noch geschafft haben, Eurem Angriff zu entkommen, werden früher oder später mangels Sprit ein Loch im Erdboden hinterlassen. Sind nur noch maximal sechs Flugzeuge in der Luft (Ihr könnt also 118 Abschüsse verbuchen), so handelt es sich um E-3-Sentry Frühwarnflugzeuge großer Reichweite des Gegners, die keine Gefahr mehr darstellen.

Ein anderes Problem sind die NATO-U-Boote, die meist zuerst zum Schuß kommen. Ein Patentrezept hierzu kenne ich nicht, man sollte entweder ruckartige Kursänderungen mit Höchstgeschwindigkeit vornehmen, um Torpedos zu entkommen oder man sollte versuchen, sich in größtmöglicher Tiefe und mit Schleichfahrt vor ihnen zu verbergen.

Die beiden nördlichsten U-Boote sollten zum Hauptverband stoßen, die übrigen werden früher oder später in Gefechte verwickelt. Ist man im Besitz der Luftherrschaft im





nördlichen Norwegen, sollten sich TU-95 Bear auf die Suche nach den zwei anderen NATO-Flottillen machen. Sind sie entdeckt, sollten sich die SU-22-Fencer-Staffeln um alle drei Flottillen kümmern.

Sind erst einmal alle Flughäfen ausgeschaltet, könnt Ihr in Seelenruhe die Häfen erledigen.

Noch etwas: Die auf Eurem Flugzeugträger stationierten Jagdmaschinen sollte man aus allen Gefechten heraushalten, denn sie sind einem Angriff von NATO-Flugzeugen nicht gewachsen. *vw*

Duck Tales

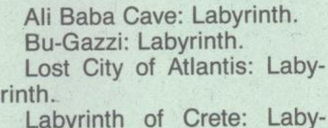
Lars "Duck" Dittelbrandt aus Dortmund, Bezirk Entenhausen, informiert Euch über die Aktionsfelder und Eure jeweiligen Aufgaben.

Man sollte öfter einmal ein Bad im Geldspeicher nehmen, da man dort eine wertvolle Münze finden kann. Hat man einen Schatz gefunden, rate ich Anfängern dazu, zu der Waage auf der Kontrollkarte zu fliegen und dort sein Geld zu lassen.

Das Geld ist dort gut aufgehoben, und es ist vor Abstürzen sicher.

Aber nun zu meinem wichtigsten Tip, aus dem der Name des nächsten Aktionsfeldes und die Aufgabe, die man zu bewältigen hat, um an den Schatz zu kommen, hervorgeht:

Yellerstone Park: Fotos machen.
Duckbill Island: Fotos machen.
Ronguay: Fotos machen.
Kenya Game Reserve: Fotos machen.
Xanadu: Fotos machen.
Borneo: Fotos machen.
El Capitan: Berg erklettern.
Thunderclap Mountain: Berg erklettern.
Machu Picchu: Berg erklettern.
The Lost World: Berg erklettern.
Valley of Gold: Berg erklettern.
Whatsamatterhorn: Berg erklettern.
Montedumas: Berg erklettern.
Novay: Berg erklettern.
Trala La: Berg erklettern.
Ayers Rock: Berg erklettern.
Okeefadokie Swamp: Dschungel durchqueren.
Bermuda Triangle: Dschungel durchqueren.
Boola Boola Island: Dschungel durchqueren.
Beri Beri Basin: Dschungel durchqueren.
Yachtzee River: Dschungel durchqueren.
The Great Outback: Dschungel durchqueren.
Bolognia: Labyrinth.
Carlsbad Caverns: Labyrinth.
Klondike Mines: Labyrinth.



Ali Baba Cave: Labyrinth.
Bu-Gazzi: Labyrinth.
Lost City of Atlantis: Labyrinth.
Labyrinth of Crete: Labyrinth.
Swansylvania: Labyrinth.
Emerald Isle: Labyrinth.
Siberian Ice Caves: Labyrinth.
Too-Pei: Labyrinth. *vw*

Command HQ

Oberstratege Mark Ebel aus Winsen an der Aller kennt sich aus im Kriegshandwerk.

Zunächst einige allgemeine Tips:

— Immer auf den Ölstand achten, besser ein paar Ölfelder zuviel als zuwenig.

— Wenn man ein deutlich hö-

BOMICO-NEWS

Wußten Sie,

... daß der Ball zwar rund, aber nicht immer aus Leder ist? Jedenfalls nicht bei ***Manchester United Europe,*** dem aktuellen Sport-Game von Krisalis. Zahlreiche Details wie Trikotnummern, Zeitlupe, vollständige Torwartkontrolle, gelbe und rote Karten und und und garantieren sportliche Höhepunkte, die Fußballherzen höher schlagen lassen. 170 namhafte europäische Vereine sind dabei. Sie auch?

... daß Leisure Larry bisher zum Spieleschatz eines jeden Adventure-Fans gehörte, jetzt zum absoluten Muß zählt? Denn ***Leisure Suit Larry V*** ist viel mehr als nur die Neuauflage eines Klassikers. Mit VGA und Roland-Sound-Karte verspricht der "Larry" Unterhaltung vom Feinsten.

... daß auch in Ihnen ein Nelson Piquet steckt? Lassen Sie Ihn raus und erleben Sie Nervenkitzel und Geschwindigkeitsrausch in 3D-Rennperspektive mit ***VROOM,*** der neuen Sportsimulation von Lankhor. Das rasante Spiel fordert ein Höchstmaß an Fahrvermögen, Konzentration und Risikobereitschaft. Start frei! Sammeln Sie als Formel 1-Pilot auf Ferrari, Lotus oder Honda allein oder im Kampf gegen unerbittliche Gegner Punkte für die Meisterschaft.

BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-Spielen?
Unsere Serviceline beantwortet sie:
Telefon (06107) 62067, Mo.-Fr. 15.00-18.00 h

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit:

Alle BOMICO -Spiele haben eine deutsche Anleitung.

Bei Grauimporten finden Sie diese Vorteile nicht!

heres Einkommen als der Gegner hat, kann man sich am Anfang Zeit lassen, sonst sollte man die Feindseligkeiten eröffnen, sobald man gut vorbereitet ist, sonst bekommt der Gegner zuviel Geld.

— Wirtschaftshilfe sollte man nur anwenden, um Aufmarschgebiete für seine Armeen zu bekommen. Ansonsten sollte man sein Geld in Kampfeinheiten anlegen. Zu Beginn des Spiels sollte man seine Einheiten zu den Fronten bringen. Eventuell sind einige Infanterieeinheiten nützlich, um durch gegnerische Wirtschaftshilfe verlorengegangene Länder zurückzuerobern oder neutrale Länder (z.B. Mexico) einzunehmen.

— Wichtig sind vor allem Panzer und Flugzeuge aber auch U-Boote in Meerengen (z.B. Gibraltar) oder auf den Nachschublinien des Gegners sind ihr Geld wert.

— Nur angreifen, wenn man mindestens 2:1 überlegen ist; falls der Gegner eingebuddelt in einer Stadt hockt, reicht sogar dies oft nicht aus.

— Ersteinsatz von Nuklearwaffen lohnt sich nicht.

— Immer darauf achten, daß die Hauptstadt nicht Opfer eines Überraschungsangriffs wird, besonders wenn man nur eine hat.

— Am wichtigsten sind Städte. Man sollte sich nur um Gebiete mit hoher Bevölkerungsdichte kümmern.

Nun zu den einzelnen Szenarien:

1918: Als roter Spieler muß man versuchen, Paris und London einzunehmen, bevor zuviel Verstärkung über den Atlantik gelangt. Falls man seine Flotte in den Atlantik bekommt, kann man dort den gegnerischen Nachschub blockieren.

Als blauer Spieler muß man seine Armeen eingraben, stillhalten und mehr Armeen über den Atlantik bringen. Man kann außerdem einige neutrale Länder erobern. Wenn man stark genug ist, marschiert man gegen Berlin.

1942: Der rote Spieler sollte zuerst Rußland erobern, England hebt man bis zum Schluß auf. Die zwei Panzer in Afrika kann man nach Venezuela schicken und langsam aber sicher Afrika erobern. Die japanischen Flotten sollte man in Reichweite landgestützter Flugzeuge behalten, bis die amerikanischen Flotten außer Gefecht gesetzt sind. Immer einige Einheiten in Japan lassen!

Spielt man Blau, sollte man die deutschen Panzer vor Moskau als erstes vernichten (mit Flugzeugen), dann den Gegenangriff starten. Mit etwas Verstärkung kann man dann Japan angreifen.

1986: Rot muß, mit etwas Verstärkung, schnell Westeuropa einnehmen, da sonst der Einnahmeunterschied zu groß wird. Mit etwas Wirtschaftshilfe kann man Mexico für sich gewinnen und von dort und Kuba aus Nordamerika erobern. Hat man wieder etwas Luft, so sollte man versuchen, Japan einzunehmen.

Blau kann vor Beginn der Feindseligkeiten den Einkommensunterschied für sich wirken lassen und Westeuropa verstärken. Vor allem Flugzeuge kaufen! Wenn man einen Panzer nach Korea schickt, kann man später China einnehmen. Die Truppen am Persischen Golf sollten etwas verstärkt werden. Sind die Ölfelder befreit, kann man mit ihnen Indien und Südrußland erobern. Immer ein Auge auf Japan und Kuba werfen! *vw*



Im Vorspann, wo auch die Highscore-Liste eingeblendet wird, gibt man einfach: "it's easy when you know how" ein. Die Abstände zwischen den Wörtern werden nicht berücksichtigt. Außerdem sollte man auf die englische Tastaturbelegung achten (y=z).

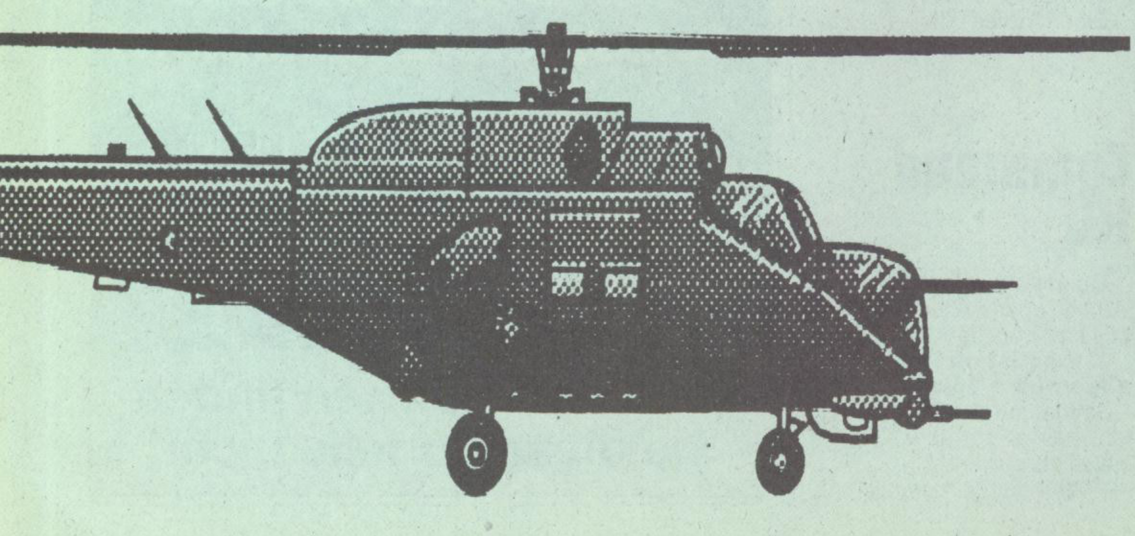
Hier muß es heißen: "itseaszwhenzouknowhow".

Gem'x (Amiga)

Kaikos Glitzersteinspiel ist eine harte Nuß. Zum Glück hat sich Murat Demirel aus Berlin durchgebissen und nimmt uns die Arbeit ab. Hier seine Paßwörter für alle 20 Levels.

Für die Levels V bis Z gibt es keine Codes.

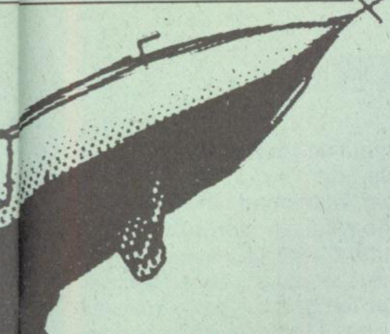
B = EARTHIAN
C = KENICHI
D = INOKOMA
E = BURAI
F = BADMAN
G = NETWORK
H = YOKOHAMA
I = EXACT
J = X68000
K = TURRICAN
L = REDMOON
M = CAMPAIGN
N = MEGAMAN
O = SZVALION
P = FMTOWNS
Q = CHIERIE
R = GAMERION
S = YAMAS
T = ROBOTECH
U = POPULOUS *vw*



Revelation (Amiga)

Panzerknacker, aufgepaßt! H. Renner aus Marburg hat die Codes für alle Level erknobelt.

Level 10 = Sirens
Level 20 = Loader
Level 30 = Player
Level 40 = Result
Level 50 = Dollar
Level 60 = Change
Level 70 = Finger *vw*



Deadline

Wie versprochen, die ersten Lösungen der guten alten Adventure-Liga.

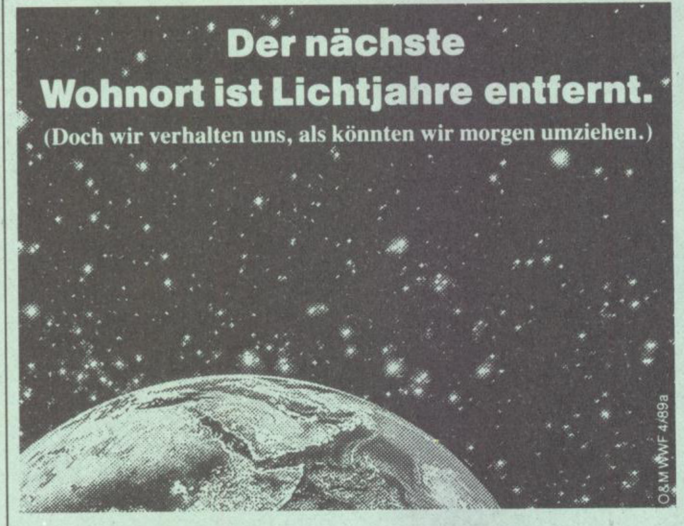
Den Anfang macht Matthias Drees aus Köln. Zu dieser Komplettlösung des Infocom-Kriminal-Adventure "Deadline" gehört die Karte der beiden Geschosse des Robner-Hauses. Die Darstellung der Lösung ist in die drei für die Überführung des Täters wichtigen Kategorien Motiv, Mittel und Gelegenheit unterteilt.

Motive:

Die Sammlung von Motiven bringt die engagierte Spürnase nicht sehr viel weiter, denn fast jeder hatte einen Grund, Mr. Robner den Tod zu wünschen. — Mrs. Robner wollte sich von ihrem Mann scheiden lassen, da er sich in ihren Augen zuviel um das Geschäft kümmerte und sie sich deswegen entschlossen hatte, ihren Liebhaber Steven zu heiraten. Doch Mr. Robner wollte nicht einwilligen. Das erfährt man von Mrs. Robner, wenn man die beiden Telefongespräche belauscht und Mrs. Robner den Brief von Steven zeigt. Hat sie ihren Mann also aus Verzweiflung getötet? Mit Steven selber kann man keinen Kontakt aufnehmen. Mrs. Rourke und George sind jedoch zu diesem Thema auskunftfreudig, wobei sich bei George eine besonders interessante Reaktion einstellt, wenn er die ihn betreffende Passage aus Stevens Brief liest.

— Bei George wollen wir auch gleich bleiben, denn schon aus dem Begleitmaterial wird ersichtlich, daß er einen gewichtigen Grund besaß, seinem Vater den Tod zu wünschen. George befürchtete, daß er enterbt werden würde. Er hatte ein schlechtes Verhältnis zu seinem Vater, der es nicht mehr hinnehmen wollte, daß George sein Geld verschleuderte. George hatte sogar Gewalt angedroht, was die Vermutung bekräftigt, daß er durch einen Mord einer Enterbung vorbeugen wollte. Im Haus lassen sich weitere Beweisstücke zu diesem Motiv finden. Man sollte sich zuerst den Kalender aus der Bibliothek besorgen und durch "turn calender" auf das zweite Blatt umblättern. Es erscheint ein Termin mit Mr. Coates wegen eines neuen Testamentes. Dieses Blatt sollte man George am besten noch vor der Testamentseröffnung zeigen, weil er dann nach der Verlesung sofort nach oben eilt, um ein neues Testament, das vielleicht schon vorhanden ist, zu vernichten. Wenn man ihm folgt, braucht man dem vordergründigen Verhalten von George, erst sein Zimmer zu betreten, keine Beachtung zu schenken, sondern versteckt sich stattdessen gleich auf dem Balkon der Bibliothek. George kommt dann bald selber in die Bibliothek und man kann beobachten, wie er hinter einer Tür in den Regalen verschwindet. Ebenfalls in einem dieser Regale kann man daraufhin den Auslöser für diese Geheimtür finden, den man aber erst nach etwa acht Spielzügen betätigen sollte, um George genug Zeit für das Aufschließen des im Geheimraum befindlichen Safes zu geben. So kann man George auf frischer Tat ertappen, wie er das neue Testament seines Vaters in Händen hält, das seine Enterbung besiegelt. Damit ist der Geheimraum aber noch nicht ausgeschöpft, womit wir bei Mr. Baxter, dem Geschäftspartner von Mr. Robner wären.

— Im Safe des Geheimraums befindet sich ein Bündel Papiere, die von Mr. Robner gesammelt wurden und eine Verwicklung Baxters in den sog. "Focus Scandal" belegen. Dieser Skandal ist aber nach Zeugenaussagen längst vergessen, und Mr. Robner hatte die Schuldigen gedeckt, um den Ruf der Firma zu retten. So scheint es keinen Zusammenhang zwischen dem Tod Mr. Robners und diesem Beweismaterial geben zu können. Ge-



Täglich rottet der Mensch 50 Tier- und Pflanzenarten aus. Monat für Monat leitet er über 100.000 Tonnen Dünnsäure in die Nordsee, und jährlich zerstört er Tropenwälder in der Größe der Bundesrepublik. Bitte helfen Sie mit, diesem Irrsinn ein Ende zu bereiten. Machen Sie mit beim WWF. Um der Erde willen.

WWF

Mensch, die Zeit drängt.

☐ Bitte informieren Sie mich ausführlich über die Erfolge und Ziele des WWF.

Name und Anschrift:

WWF Infodienst, Postfach 0902, 7505 Ettlingen



WORLD OF WONDERS

COMPUTERSHOP OF THE 90's

TOP AKTUELL:		C-64	Amiga	Atari	PC
3D Construction Kit	DV	72,90*	119,90	119,90	119,90
Antares	DV	-	69,90	-	-
Armour Geddon	DA	-	64,90	64,90	-
Bandit Kings 1 MB		-	89,90	-	89,90
B.A.T.	DA	54,90*	76,90	89,90	76,90
Brat	DA	-	64,90	64,90	-
Cadaver Mission		-	a.A.	-	-
Centurion: Def. of Rome	DA	-	64,90	-	76,90
Champion of Raj	DA	-	69,90	69,90*	64,90
Crystal of Arborea	DA	-	69,90	69,90*	69,90*
Cubulus	DV	42,90*	64,90	-	64,90
Cybercon 3	DA	-	64,90	64,90	76,90*
European Superleague	DA	-	64,90	64,90	64,90
Exile	DA	42,90*	69,90*	69,90*	-
Eye of the Beholder		-	76,90	-	76,90
Gem-X	DA	37,90	49,90	49,90	59,90*
Gunboat		-	76,90	-	76,90
Hägar		a.A.	a.A.	a.A.	-
Jet Fighter 2		-	-	-	89,90
Last Ninja 3	DA	42,90	-	-	-
Lemmings	DA	-	64,90	64,90	82,90
Logical	DA	42,90*	59,90*	59,90*	64,90*
Lords of Chaos	DA	42,90	69,90	-	-
Mario Andretti	DA	-	-	-	76,90*
Midwinter 2	DA	-	-	82,90*	-
Pepe Pneum. Hammer	DA	-	59,90*	-	-
Prehistorik	DA	-	69,90*	69,90*	69,90*
Railroad Tycoon 1 MB	DV	-	82,90	82,90*	82,90
Return of Medusa	DA	46,90*	69,90*	69,90*	76,90*
Shadow Dancer	DA	49,90	64,90	64,90	-
Shiftrix	DV	42,90	64,90	64,90	64,90
Sim City Archit. 1 o. 2	DV	-	49,90	-	49,90
Space Quest 4		-	-	-	89,90
Spirit of Adventure	DA	42,90*	69,90*	69,90*	76,90*
Switchblade 2	DA	-	64,90*	64,90*	-
Toki	DA	-	64,90	64,90	-
Warzone	DA	-	59,90	59,90	-
White Sharks	DA	-	59,90	-	-
Wing Commander Mission 2		-	-	-	49,90
Winzer	DV	46,90*	69,90*	69,90*	76,90*

VERSANDKOSTEN:

NACHNAHME: 8,- Vorkasse: 4,-

VERSANDKOSTEN FREI:

BESTELLUNGEN AB: 90,00 DM nur für lieferbare Artikel gültig!

Preislisten: alle 15 Tage neu

nur gegen 1 DM frankierten Rückumschlag (DIN A5) für folgende Systeme: Amiga, Atari ST, C 64, Gameboy, Mega Drive, PC/IBM, PC-Engine Sega Game Gear, Super Famicon erhältlich! Alle 15 Tage neu!

NEU Top 40 – Maxi CD NEU
je: 12,90 DM jede Woche aktuell

Lösungsbücher:

Bane of the Cosmic	dt.	29,90
Chaos strikes back	dt.	29,90
Dragonflight	dt.	29,90
Dungeonmaster	dt.	29,90
Elvira	dt.	29,90
Eye of the Beholder	dt.	29,90
Gods	dt.	29,90
Kings Quest 1-5 je	dt.	29,90
Legend of Fairghail	dt.	29,90
Operation Stealth	dt.	29,90
Secret of Monkey	dt.	29,90
Ultima 6	dt.	29,90

andere Bücher auf Anfrage!

DA = deutsche Anleitung, DV = komp. in deutsch • Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten.

1000 BERLIN	5650 SOLINGEN	6000 FRANKFURT	8750 ASCHAFFENBURG
VERSAND: Bernd	VERSAND: Chris	Versand & Laden Spiel & Hobby Marktplatz 39 6231 Schwalbach/Ts Tel.: 06196/3276 Mo.-Fr.: 9-12/14-19 Sa.: 10-14	Versand & Laden Kilianstraße 9 8752 Gunzenbach Tel.: 06029/7192 Mo.-Fr.: 15-19 Uhr Sa.: 10-14 Uhr
Tel.: 030/3246326	Tel.: 0212/201398		
Mo.-Fr.: 17-21 Uhr	Mo.-Fr.: 17-21 Uhr Sa.: 9-14 Uhr		

schäftliche Informationen kann man auch aus dem zweiten Teil der Zeitung "Daily Herald" entnehmen. Hier kann man lesen, daß Mr. Robner nicht mehr der Hauptaktionär der "Robner Corporation" war und Mr. Baxter eine Fusion mit einer anderen Firma vorbereiten würde. Während Mr. Baxter, danach befragt, das volle Einverständnis Mr. Robners betont, behauptet George, daß sein Vater so etwas nie erlauben würde. Das Bindeglied zwischen beiden Sachverhalten findet sich in der Bibliothek. Wenn man den Block Briefpapier mit dem Bleistift schattiert, kommen Bruchstücke eines Briefes von Mr. Robner an Mr. Baxter zutage, der auf das vorliegende Blatt geschrieben worden sein muß. Mr. Robner droht darin, die Beteiligung Baxters am Focus Scandal offenzulegen, wenn dieser die Fusionspläne nicht fallenläßt. Mr. Robner hatte offensichtlich die Kontrolle über das Unternehmen verloren und versuchte so, die bevorstehende Fusion noch zu verhindern. Hatte Mr. Baxter vielleicht seinerseits die Preisgabe seiner Geheimnisse durch einen Mord verhindern wollen?

Mittel:

Bei der Untersuchung der Tatwerkzeuge geht es darum, die These, daß Mr. Robner an einer selbstverabreichten Überdosis von Ebullion gestorben ist, einmal gründlich unter die Lupe zu nehmen. Deshalb sollte man gleich daran gehen, den genauen Tathergang festzustellen. Zwischen 11 Uhr und 11 Uhr 30 kann man auf dem "Garden Path" dabei sein, wie der Gärtner Mr. Mcnabb sich darüber aufregt, daß jemand Löcher in der Erde seines Rosenbeets hinterlassen hat. Man sollte sich dann auch gleich zu der beklagten Stelle im Beet führen lassen.

Wer jetzt die Leiter bei sich hat, wird bestätigen können, daß sie genau in die beiden Löcher paßt und oben an dem Geländer des Balkons der Bibliothek endet. Wer könnte die Leiter benutzt haben und wofür? In der Erde bei den Löchern ist ein Porzellanstück vergraben, das man nach Loblo, einem Medikament aus Ms. Dunbars Badezimmer, untersuchen lassen sollte. So gelangt man an einen Bericht, der ein Vorhandensein von Loblo am Untersuchungsobjekt und im Körper des toten Mr. Robner attestiert und die Todesursache auf ein Zusammenwirken von Ebullion und Loblo zurückführt. Doch woher stammt das Porzellanstück? Das Zählen des Porzellans in der Küche ergibt, daß eine Tasse fehlt. Nun kann man sich den Verlauf des Mordes zusammenreimen. Irgendjemand hat in jener Nacht dem Teewasser Loblo zugesetzt. Nachdem Mr. Robner am Zusammenwirken seines Medikaments mit Loblo gestorben war, kletterte der Mörder mit Hilfe der Leiter zur Bibliothek hinauf und tauschte die Tassen aus, damit die Polizei darin kein Anzeichen einer anderen Chemikalie finden würde. Hier kommt auch zum ersten Mal Mrs. Dunbar ins Spiel, weil sie den Tee gekocht hatte und weil ihr das Medikament Loblo gehört. Allerdings beweist das noch nicht ihre Schuld, was einen jedoch nicht daran hindern sollte, sie gleich näher unter die Lupe zu nehmen.



Gelegenheit:

Wenn man Mrs. Dunbar den Laborbericht zeigt, wird sie sofort ganz nervös und weist die Schuld George zu. Um den Druck weiter zu erhöhen, sollte man sie des Mordes beschuldigen. Wenn man Mrs. Dunbar daraufhin verläßt, wird sie sich erst kurz mit Mr. Baxter in der Bibliothek aussprechen. Danach geht sie vor den Haupteingang des Hauses und läßt, während sie in ihre Tasche greift, ein Stück Papier fallen. Es ist eine Eintrittskarte für das Konzert, das auch Mr. Baxter besucht hatte, und sie galt für den Abend des Mordes. Mrs. Dunbar gibt dazu an, daß sie, nachdem sie an jenem Abend mit Mr. Baxter das Konzert besucht hatte, von ihm zurück zum Grundstück gebracht worden wäre, während Mr. Baxter behauptet, daß Mrs. Dunbar alleine nach Hause gefahren wäre. Nach diesen Erkundigungen sollte man sich vorerst hinter dem Schuppen verstecken und erst dann wieder hervorkommen, wenn Mr. Baxter und Mrs. Dunbar denselben betreten haben.

Durch das Fenster kann man nun beobachten, wie es zwischen Mrs. Dunbar und Mr. Baxter zu einem Streit kommt. Wer will, unterbricht das Gespräch einfach, indem er ebenfalls den Schuppen betritt. Spätestens jetzt ist eine Verhaftung der beiden angebracht. Das Gericht wird aus dem Beweismaterial folgende Schlußfolgerungen ziehen: Mrs. Dunbar half Mr. Baxter, weil sie in ihn verliebt war. Sie gab Loblo in den Tee, und er vertauschte die Tassen. Daß Mr. Baxter auf dem Grundstück war, hat Mrs. Dunbar selbst ausgesagt.

Am Ende des Spiels kann man noch eine umfangreiche Zusammenfassung des Autors lesen. Alle beschriebenen Vorgänge in eine sinnvolle zeitliche Abfolge zu bringen und damit den Fall zu lösen, ist jetzt Aufgabe des Spielers. *vw*

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

SEGA MEGA DRIVE

Konsole RGB*	349,-
Sega Games	
Sonderangebote	**ab 49,-**
8-Bit Adapter	109,-
Arcade Power Stick	**109,-**
Atomic Robokid	109,-
Batman	99,-
Budokan	**109,-**
Competition Pro Sega 16 Bit	59,-
Darius II	**109,-**
E-Swat	79,-
Gain Ground	99,-
Granada	99,-
Hard Drivin US	**109,-**
Hell fire	99,-
Ishido US	109,-
I love Mickey Mouse	99,-
John Madden Football US	109,-
Lakers vs Celtics US	109,-
Phantasie Star II (engl.)	**109,-**
Phelios	**99,-**
Popolous US	**109,-**
Strider	**99,-**
Thunderforce III	**99,-**
Varis III	109,-
Gynog	**99,-**
PGA Tour Golf	**119,-**
Tiger Heli	**99,-**

SEGA GAME GEAR* 299,-

Baseball	69,-
Columns	69,-
G-Loc	69,-
Pacman	69,-
Sokoban	69,-
Super Monaco GP	69,-
Wonderboy	69,-
Woody Pop	69,-
Head Buster	69,-
Mickey Mouse	69,-
Devlish	69,-
The GG Shinobi	79,-
Millenium	79,-
Fantasy Zone	69,-
Psychic World	69,-

Atari Lynx

Grundgerät	**229,-**
Blue Lightning	29,-
California Games	29,-
Chips Challenge	**29,-**
Electrocop	29,-
Gates of Zendocon	29,-
Klax	39,-
Slime World	39,-
Road Blasters	49,-
Mrs. Pacman	49,-
Xenophobe	49,-
Zalor Mercenary	49,-
Robo Squash	49,-
Paperboy	49,-

C 64 Disk

Bards Tale III	59,-
Battle of Napoleon	69,-
Dragon Wars	49,-
Gunship	49,-
Microprose Soccer	49,-
Oil Imperium	45,-
Panzerstrike	69,-
Pirates	**49,-**
Rings of Medusa	**49,-**
Sim City	**59,-**
Buck Rogers	**69,-**
Puzznik	49,-
Turrican	39,-
Ultima V	**69,-**
Ultima VI	**79,-**

IBM

Airline Transp. Pilot	**119,-**
Eye of the Beholder	**89,-**
Flight of the Intruder	109,-
Indiana Jones	**79,-**
Ishido	**89,-**
Kings Quest V	**109,-**
Larry III	109,-
LHX Attack Chopper	**109,-**
Links	**99,-**
Links Course	**je 45,-**
Loom	89,-
M.U.D.S.	89,-
Megatraveler	**99,-**
Midwinter	**79,-**
Mig 29 Falcrum	**109,-**
Might and Magic II	99,-
NAM	99,-
PGA Golf Tour	**79,-**
Populous	79,-
Ports of Call	99,-
Quest f. Glory	109,-
Railroad Tycoon	**109,-**
Red Baron	**99,-**
Silent Service II	**99,-**
Sim City	89,-
Sim City Archit. I	**49,-**
Sim City Archit. II	**49,-**
Sim Earth	**119,-**
Space Quest IV	**109,-**
The Secret of Monkey Isl.	**89,-**
Their Finest Hour	**89,-**
Transworld	**89,-**
Ultima VI	**99,-**
Wing Comm. Mission Disc	49,-
Wing Commander	**99,-**
Wolfpack	**109,-**
Wonderland	69,-
Soundblaster	349,-

Amiga

A-10 Tank Killer	89,-
Buck Rogers	**79,-**
Cadaver	79,-
Captive	**69,-**
Chaos str. Back	**79,-**
Chips Challenge	**69,-**
Curse of the Azure Bonds	89,-
Dragon Wars	**79,-**
Dragons Flight	89,-
F 16 Falcon	79,-
F 16 Mission Disk II	**59,-**
F 19 Stealth Fighter	**89,-**
Great Courts II	**79,-**
Harpoon	**89,-**
Indianapolis 500	**79,-**
Invest	**79,-**
Ishido	**75,-**
James Pond	69,-
Larry III	**119,-**
Legend of Fairghail	**89,-**
Lemmings	**69,-**
M1 Tank Platoon	**89,-**
Midwinter	89,-
Mig 29 Falcrum	**109,-**
Might and Magic II	89,-
Nightshift	**59,-**
On the Road	**79,-**
Operation Stealth	**75,-**
Panza Kick Boxing	**79,-**
PGA Tour Golf	**79,-**
Pirates	79,-
Pool of Radiance	**75,-**
Populous	69,-
Power Monger	**89,-**
Ram auf 1 MB	**119,-**
Romance of the 3 Kingdoms	119,-
Sim City	89,-
Speedball II	**79,-**
Their Finest Hour	**89,-**
Trans World	**79,-**
Turrican II	**69,-**
Ultima V	**89,-**
Unreal	**89,-**
Wild West World	109,-
Wings	**89,-**
Z Out	59,-

GAMEBOY dt. (inkl. Tetris) 149,-

Alleyway	dt.	49,-
Baloon Kid	dt.	49,-
Garg. Quest	dt.	49,-
Golf	dt.	49,-
Kwirk	dt.	49,-
Pinnball	dt.	49,-
Quix	dt.	49,-
S. Mario Land	dt.	59,-
Solar Striker	dt.	49,-
Spiderman	dt.	49,-
Tennis	dt.	49,-
Wiz. a. Warriors	dt.	49,-
King o. t. Zoo	dt.	49,-

US IMPORT

Bases Loadet	69,-
Batman	**69,-**
Battle Bull	69,-
Bomber Boy	69,-
Boomers Adv.	69,-
Boxxle	69,-
Bubble Bobble	**69,-**
Bugs Bunny	**59,-**
Catrap	69,-
Chase HQ	59,-
Chessmaster	69,-
Cyraid	**69,-**
Deadalian Opus	69,-
Dexterity	59,-
Double Dragon	**69,-**
Dragons Lair	**69,-**
Duck Tales	69,-
Final F. Legend	**79,-**
Fish Dude	69,-
Fist o.t.n.Star	59,-
Ghostbusters II	69,-
Gremlins II	**79,-**
Hyper Load Runner	**69,-**
In Your Face	69,-
Ishido	69,-
Kung Fu Master	**69,-**
Lock'n Chase	59,-
Loopz	69,-
Mega Man	**69,-**
Motocross Maniacs	69,-
NBA All Star Ch.	69,-
Nemesis	**79,-**
NFL Football	**69,-**
Ninja Boy	69,-
Operation C	69,-
Paper Boy	**69,-**
Pipe Dream	59,-
Power Mission	**69,-**
Power Racer	69,-
R Type	**79,-**
Robo Cop	**79,-**
Rolands Curse	69,-
Side Pocket	59,-
T.M.N.T.	**69,-**
WWF Superstars	**69,-**

NEUHEITEN JUNI

Battleship	69,-
Crystal Quest	**79,-**
Curtis Srange Golf	69,-
Cycle Grand Prix	69,-
Days of Thunder	**79,-**
Hatris	79,-
Hunt for Red October	**69,-**
Jordan vs Bird	69,-
Klax	**69,-**
Marus Mission	69,-
Mysterium	69,-
Nobunagas Ambition	**89,-**
Pacman	69,-
Popeye	69,-
Runes of Virtue	89,-
Soccermania	**69,-**
Solomons Club	69,-
Spuds Adventure	69,-
Tasmanias Story	69,-

GAMEBOY ZUBEHÖR

Lightboy	**69,-**
Stereo Amplefier	29,-
Tragetaschen (Stoff)	19,-
Gameboy Light	29,-
Illuminator	39,-
Carry Case	**39,-**

* Ohne FTZ-Nr. nur für Export

Weitere Spiele und Neuheiten für C64, Amiga, ST, IBM, Gameboy, Lynx, PC-Engine, Sega Mega Drive, Game Gear und SNK Neo Geo auf Anfrage.

Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.

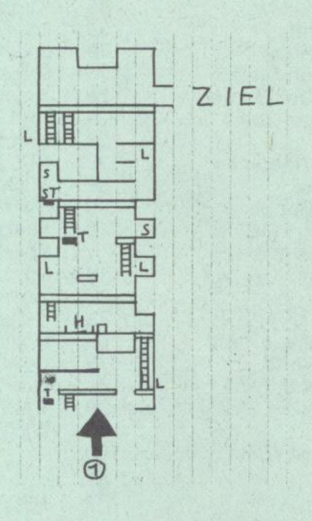
Laden in München, Landsberger Str. 135, Tel. 089-5022446, Fax. 089-5026767
Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel. 0911-203028

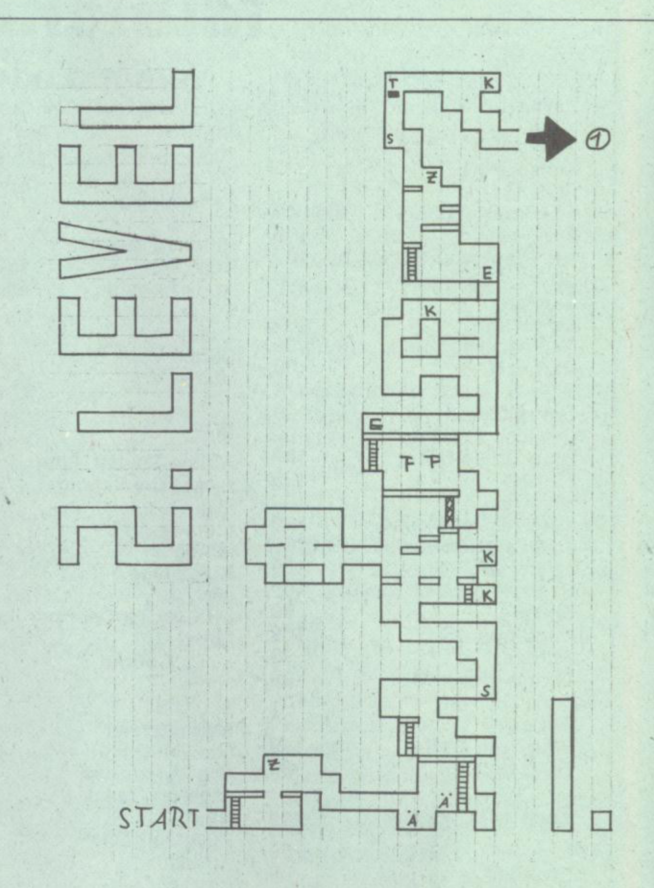
VERSANDZENTRALE DRYGALSKIALLEE 31, 8000 MÜNCHEN 71, TEL. 089-786044, FAX. 089-786045

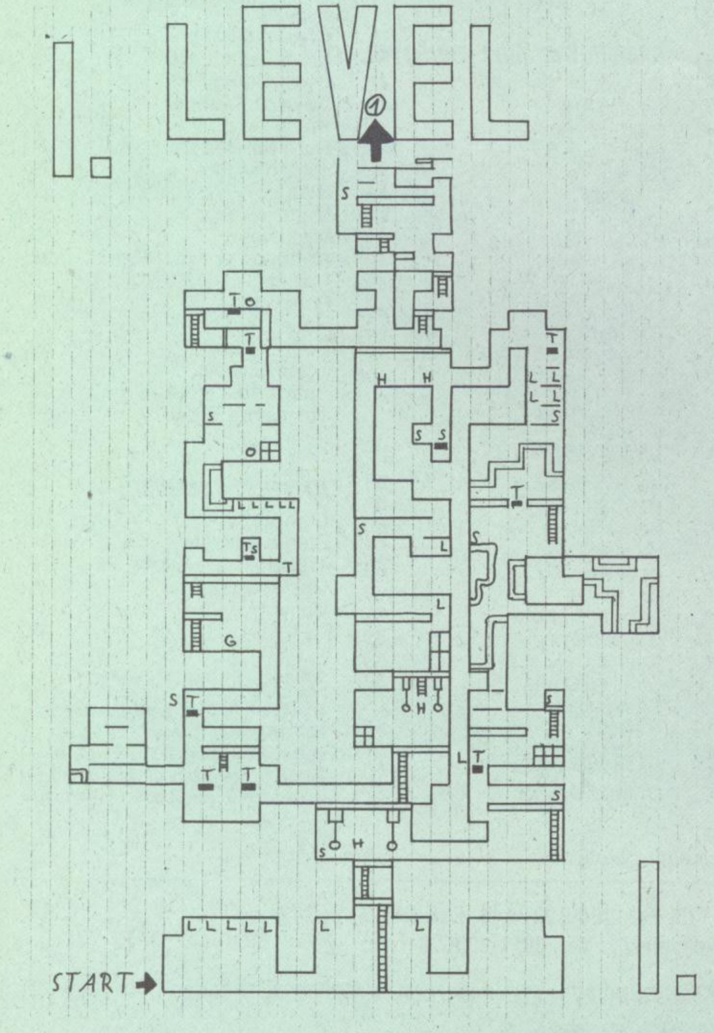
089/786044

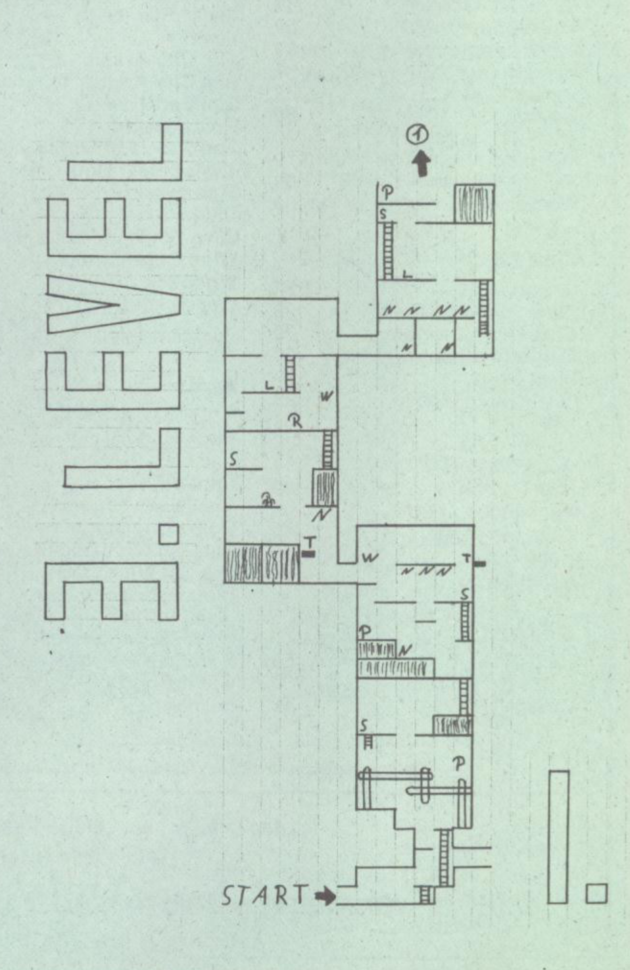
Rick Dangerous 2

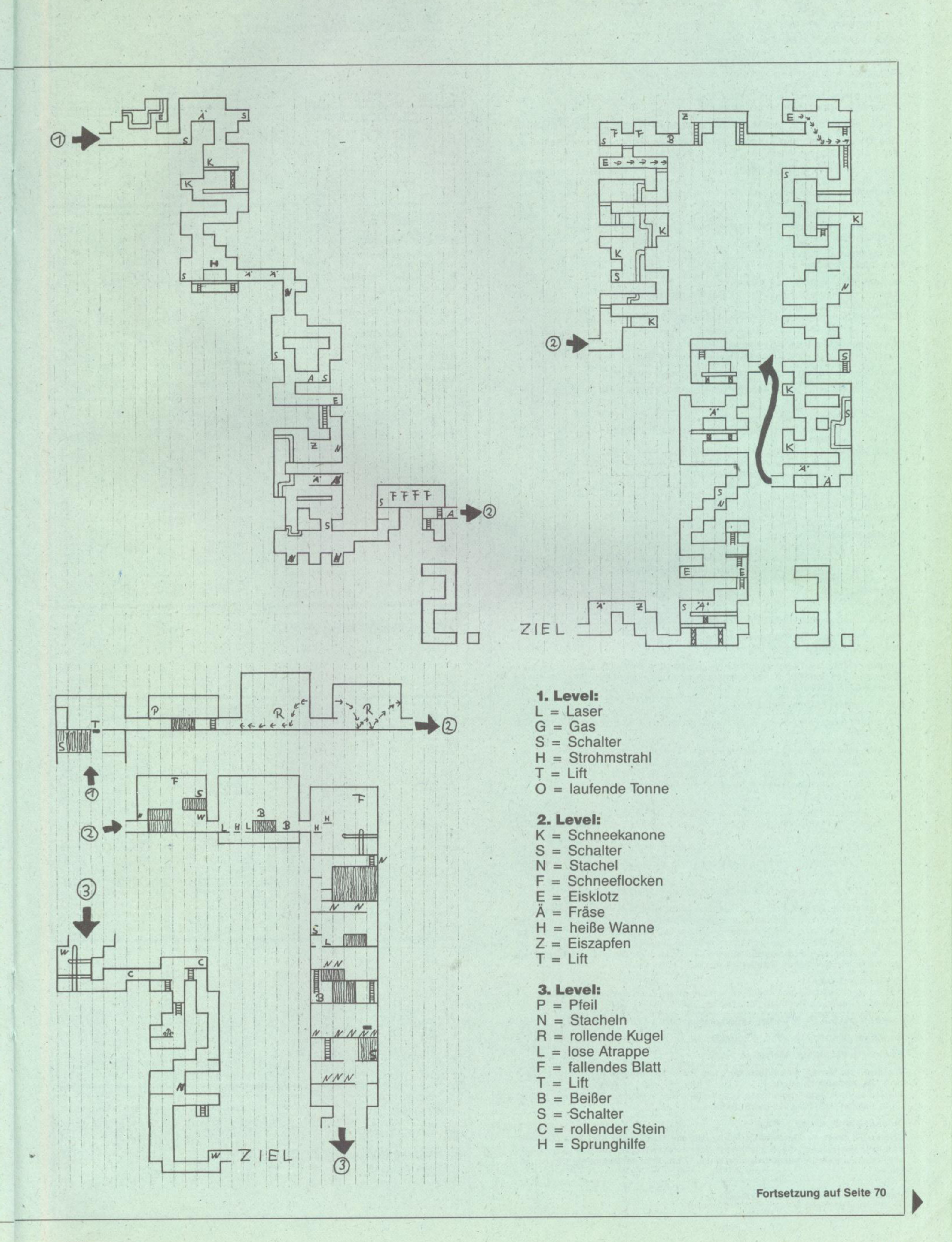
Rick Dangerous 2 gehört nicht gerade zu den leichten Spielen. Martin Schmitz hat die ersten vier Levels kartografiert und alle wichtigen Gegenstände markiert.











Fortsetzung auf Seite 70

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Redaktionsdirektor: Dr. Manfred Gindle
Chefredakteur: Anatol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Martin Gaksch (mg)
Redaktion: Michael Hengst (mh), Winfried Forster (wi), Volker Weitz (vw)
Producer: Ulrike Peters (up)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski (289)
Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

So erreichen Sie die Redaktion: Assistenz 089/4613289, Fax 089/46135046

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt&Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe

Art-director: Friedemann Porscha
Layout: Bernd Wiehl (Cheflayouter), Rolf Boyke, Arno Krämer
Titelgestaltung: Pit Hinze
Bildredaktion: Sabine Lechner, Roland Müller (Fotografie)
Titel: Electronic Arts

Anzeigendirektion: Jens Berendsen
Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von POWER PLAY Nr. 3 vom 1. Januar 1991.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
Großbritannien: Smyth Int. Media Representatives, Telefon: 0044/81340-5058, Fax: 0044/81341-9602
Israel: Baruch Schaefer, Telefon: 3/5562256, Fax: 00972/52/444518
Taiwan: Aim Int. Inc., Telefon: 00886-2-7548631, Fax: 00886-2-7548710.
Japan: Media Sales Japan, Telefon: 0081/33504/1925, Fax: 0081/33595/1709
Korea: Young Media Inc., Telefon: 02/756-4819, Fax: 02/757-5789
Frankreich: CEP France, Telefon: 0033/148007616, Fax: 0033/14824-0202
Italien: CEP Italia, Telefon: 2/4982997, Fax: 2/24692834
International Business Manager: Stefan Grajer, 089/4613-638

Auslandsniederlassungen:
Schweiz: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. 0041/42/440550, PC-Software: 0041/42/440660, Fax: 042-415770
USA: M&T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. 415-366-3600, Fax: 415-3663923
Österreich: Markt&Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0043/1/5871 3930, Fax: 0043/1/587139333

Erscheinungsweise: »POWER PLAY« erscheint monatlich

Gesamtvertriebsleiter: York v. Heimburg
Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Presse, Ludwigstraße 26, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 61966-0

Verkaufspreis: Einzelhefte DM 6,50

Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140220, 8000 München 5

Abonnement-Bestellung und -Service: POWER PLAY Abonnement-Service Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München.
Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost
Telefon 089/4613-702

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-.
POWER PLAY erscheint monatlich (12 Ausgaben im Jahr).

Produktionsleitung: Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvertr. (887); Herstellung: Otto Albrecht (917)

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Sonderdruck-Dienst:
Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-774

©1991 Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:
Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg.
ISSN 0937/9754



SEGA MEGA DRIVE

d = deutsche Anleitung

Artikel		Preis
Megadrive deutsche Konsole komplett + 1 Spiel + Japan Adapter		499,00
Extra Joypad		49,90
Arcade Power Stick		149,90
Japan Adapter		49,90
Alex Kidd	d	94,90
Altered Beast	d	79,90
American Football	d	139,90
Arnold Palmer Golf	d	119,90
Basketball	d	119,90
Budokan	d	129,90
Columns	d	89,90
Cyber Ball	d	119,90
E Swat	d	119,90
Forgotten Worlds	d	119,90
Gain Ground	d	119,90
Ghost Busters	d	119,90
Ghouls'n Ghosts	d	129,90
Golden Axe	d	119,90
Herzog Zwei	d	119,90
Last Battle	d	119,90
Moon Walker	d	119,90
Mystic Defender	d	119,90
New Zealand Story	d	94,90
Phantasy Star 2	d	139,90
Populous	d	129,90
Rambo 3	d	94,90
Revenge O Shinobi	d	119,90
Space Harrier 2	d	119,90
Strider (8 MB)	d	139,90
Super Hang On	d	119,90
Sup. L. Baseball	d	119,90
Super Monaco GP	d	109,90
S. Thunder Blade	d	119,90
Sword Of Vermill	d	139,90
Thunderforce 2	d	119,90
Traxton	d	119,90
Twin Hawk	d	119,90
World Cup-Italia90	d	94,90
Zany Golf	d	129,90
Zoom	d	94,90

Fragen Sie nach Neuerscheinungen

Nintendo® GAME BOY

Artikel		Preis
Game Boy, Tetris, Ohrhörer, Dialogkabel und Batterien	d	158,00
4 Akkus + Ladegerät		44,90
Aktivboxen pro Paar		59,90
Carry All Game Boy		44,90
Game Boy Amplifier		49,90
Gürteltasche		29,90
Nintendo Light Boy		79,90
Nintendo Akkupack		79,90
Alleyway	d	49,90
Atomic Funk	d	54,90
Balloon Kid	d	49,90
Burai Fighter Deluxe	d	54,90
Chessmaster	d	54,90
Dr. Mario	d	52,90
Gargoyles Quest	d	52,90
Golf	d	49,90
King Of The Zoo	d	52,90
Kwirk	d	49,90
Othello	d	54,90
Pinball Gators Revenge	d	49,90
Qix	d	49,90
Side Pocket Billard	d	54,90
Solar Striker	d	49,90
Spider Man	d	49,90
Super Mario Land	d	49,90
Tennis	d	49,90
Wizards & Warriors	d	49,90

Fragen Sie nach Neuerscheinungen

Zubehör

Artikel		Preis
Memostar Speicher-Erweiterung 512 KB für Amiga 500, abschaltbar, mit Uhr	AM	229,00
No-Name Speicher 512 KB, abschaltbar, mit Uhr	AM	129,00
Diskettenlaufwerke für Amiga, extern, abschaltbar 5,25 Zoll		299,00
Diskettenlaufwerke für Amiga, extern, abschaltbar 3,5 Zoll		249,00
Disketten double density: (die Preiswerten!) 5,25 Zoll		5,90
Disketten double density: (die Preiswerten!) 3,5 Zoll		13,90
Disketten high density: (super sicher!) 5,25 Zoll		19,90
Disketten high density: (super sicher!) 3,5 Zoll		34,90
Druckerkabel Centronics 1,8 m		29,90
Drucker-Umschaltbox 2-fach		89,90
Parallel-Kabel 25 polig subD 1,8 m		29,90
Monitorverlängerung 9 polig subD 2 m		9,90
Monitor-Schwenkarm (schwere Ausführung)		259,00
Maus/Joystickverlängerung digital 2 m		9,90
Mausmatte		9,90
4-Spieler-Adapter	AM	19,90
4 Mignon Akkus + Ladegerät		44,90

Soundkarten für PC mit deutscher Anleitung

Artikel		Preis
Ad Lib Karte Solo 11-stimmig	PC	249,00
Ad Lib Karte mit Composer-Software	PC	329,00
Ad Lib Composer Software (engl.)	PC	179,00
Sound Blaster Karte 24-stimmig	PC	349,00
Sound Blaster CMS-Chipset	PC	49,90
Sound Blaster Midi-Box	PC	119,00
Aktiv-Boxen für Soundkarten pro Paar		59,90

PUBLIC DOMAIN CLASSICS IBM-PC

PROGRAMM	GRAFIK	DISKS	PREIS
ADLIB SPIELE—DEMO	CEV	4	20,00
AUTOKAUF	H	1	5,00
BTX	H	1	5,00
CADDY CAD	H	1	5,00
CAPTAIN COMIC	E	1	5,00
COPY AGATHE	HCEV	2	10,00
DOS-HILFE	H	1	5,00
ETIKETT	HCE	2	10,00
FEUERWERK	H	2	10,00
GALAXY (TEXTVERARBEITUNG)	HCE	1	5,00
GS - AUFTRAG	HCEV	1	5,00
HERCULES - SHOW	H	1	5,00
KONTENVERWALTUNG	H	1	5,00
LAGER/FAKTURA	H	2	10,00
LERNEN SIE ENGLISCH !	H	1	5,00
LIGHTNING PRESS	C	10	50,00
MONOPOLY	H	1	5,00
POPCORN	H	1	5,00
PINSEL DER	C	1	5,00
PROCOMM (DFÜ-PROGR.)	H	1	5,00
PSION CHESS	HCEV	1	5,00
RAILROAD	V	1	5,00
RISICO	E	1	5,00
ROBOT 2	V	1	5,00
ROBOTRON	H	1	5,00
SOUNDPAKET AD LIB + SOUND BLASTER	HCEV	28	99.90
SPIELESAMMLUNG	C	2	10,00
STRIKER	H	1	5,00
TOOLS FÜR COMPUTER	HCEV	5	25,00
TOOLS FÜR FESTPLATTEN	HCEV	5	25,00
URLAUBSVERWALTUNG	H	1	5,00
VGA MAH JONGG	V	1	5,00
VGA SLIDE	V	5	25,00
XENON EDITOR	HCEV	1	5,00

LERN- UND ANWENDERSOFTWARE

PROGRAMM		SYSTEM	PREIS
3 D DRAW	D	PC	199,00
DE LUXE PAINT 2 ENHANCED	D	PC	399,00
PC-GLOBE (GEOGR. DATENBANK)	D	PC	179,00
CLI-MATE	D	AM	69,00
DE LUXE PAINT 1	E	AM	49,90
DE LUXE PAINT 3	D	AM	249,00
DEV PAK ASSEMBLER V 2.0	D	AM	139,00
DIGI PAINT 3	D	AM	179,00
DIGI VIEW GOLD V 4.0	D	AM	349,00
LOTTO	D	AM	49,90
TFMX - CHRIS HÜLSBECKS WORKSTATION	D	AM	79,90
TURBO PRINT 2	D	AM	87,90
TURBO PRINT PROFESSIONAL	D	AM	179,90
X-COPY 2 INCL. HARDWARE	D	AM	69,90
X-COPY PROFESSIONAL INCL. HARDWARE	D	AM	89,90
LERNSOFTWARE VON MARKT & TECHNIK	D	AM	je 44,90

Deutsch/Englisch/Erdkunde 1,2/Mathematik 1,2,3/Physik

PUBLIC DOMAIN CLASSICS AMIGA

SPIELPROGRAMME

Programm	Preis
AHOI !	10,00
ATLANTIS	10,00
BILLARD	10,00
BROKER	10,00
CHESS 2.0/MOVE	10,00
DEATH THE	10,00
DGDB	10,00
DRAGON CAVE	10,00
DUNGEON KRAMPFER	10,00
FIREPOWER EDITOR	10,00
FLASCHBIER	10,00
GLUECKSRAD DAS	10,00
GOLDHUNTER	10,00
JUMP AND RUN	10,00
MAD FACTORY/Q-BALL	10,00
MARBLE SLIDE	10,00
MECH FIGHT	10,00
MOON BASE	10,00
PAMEHTA	10,00
PARANOIDS	10,00
PETERS QUEST	10,00
POPULOUS SZENERIE	10,00
QUIZMASTER	10,00
ROLL ON	10,00
SENSO PRO	10,00
SPACE POKER	10,00
STAR TREK QUIZ	10,00
STEINSCHLAG	10,00
STONEAGE	10,00
SUPERPAC	10,00
TENNIS (1 MB)	10,00
TILES	10,00
TOWERS/CONCENTRATION	10,00
TRICKY	10,00
TRUCKING	10,00
TURN THE	10,00
WIZZYS QUEST	10,00
ZERG	10,00

ANWENDUNGSPROGRAMME

Programm	Preis
AMIGA GAGS	10,00
ANALYTICALC GEPACKT	10,00
ANTIVIRUS SPEZIAL	10,00
BUCHHALTUNG	10,00
BUNDESLIGA	10,00
CLICKDOS 2	10,00
DFÜ-DISK	10,00
DISKEY 2.0	10,00
FAHRSCHULE	10,00
FESTPLATTEN-DISK	10,00
FILE MASTER	10,00
GIRO-MAN (KONTOVERWALTUNG)	10,00
GRAFIK-DISK	10,00
JAZZBENCH (1 MB)	10,00
KOPIERPROGRAMME	10,00
LABEL V 2.0	10,00
M.S.-TEXT	10,00
PROFI-DISK (Unt. für Asse)	10,00
R.O.M. (FUNKTIONSGENERATOR)	10,00
SEQUENCER	10,00
TIPP-KURS	10,00

PAKETE UND PROGRAMME ÜBER MEHRERE DISKETTEN

Programm	Preis
KAISER 2 UND RISK	25,00
STAR TREK 1 (1 MB)	20,00
STAR TREK 2	15,00
STAR TREK 1+2+STAR TREK QUIZ	40,00
WIZARD OF SOUND	15,00

SPIELE- UND GRAFIK-DEMOS

Programm	Preis
ASM-DEMO AMIGA '90	5,00
BATTLECHESS	5,00
BUDOKAN	5,00
CAPTIVE	5,00
CAR VUP	5,00
CASTLE MASTER	5,00
CLOUD KINGDOMS (spielbar)	5,00
DAY OF THE PHARAO	5,00
DYTER 07	5,00
E-MOTION	5,00
ELVIRA	5,00
EMLYN HUGHES INT. SOCCER	5,00
ESCAPE ... ROBOT MONSTERS	5,00
EXTERMINATOR	5,00
F 29 RETALIATOR	5,00
FIENDISH FREDDY	5,00
GOLDEN GOBLINS	5,00
HOUND OF THE SHADOW	5,00
IVANHOE	5,00
JAMES POND	5,00
JEANNE D'ARC UND BOZUMA	5,00
JET	5,00
JUMPING JACKSON	5,00
KLAX	5,00
LANCASTER	5,00
LEGEND OF FAERGHAIL (spielbar)	5,00
OIL IMPERIUM (spielbar)	5,00
PARADROID '90 (spielbar)	5,00
PIPEMANIA	5,00
POPULOUS	5,00
POWERDROME	5,00
PROJECTYLE	5,00
RALLYE CROSS	5,00
RICK DANGEROUS 2 (spielbar)	5,00
SECRET OF MONKEY ISLAND	5,00
SPACE ACE	5,00
SUPER OFF ROAD RACER (spielbar)	5,00
TIE BREAK	5,00
TURRICAN 2 (spielbar)	5,00
VENUS THE FLY TRAP (spielbar)	5,00
VIKING CHILD	5,00
WALKER THE (1 MB)	5,00

SIERRA MEGAPACKS

Spiele mit Lösung und deutscher Bedienungsanleitung

PROGRAMM	AMIGA	IBM-PC	ST
CODENAME: ICE MAN	119,90	134,90	119,90
COLONEL'S BEQUEST	129,90	134,90	129,90
CONQUESTS OF CAMELOT	119,90	134,90	119,90
HERO'S QUEST	119,90	119,90	119,90
KING'S QUEST TRIPLEPACK (King's Quest 1, 2 und 3)	119,90	119,90	119,90
KING'S QUEST 4	129,90	119,90	99,90
KING'S QUEST 5 (VGA)		119,90	
KING'S QUEST 4 UND 5 (KQ5 VGA)		219,90	
LEISURE SUIT LARRY 1	84,90	84,90	84,90
LEISURE SUIT LARRY 2	99,90	99,90	99,90
LEISURE SUIT LARRY 3	119,90	119,90	119,90
LEISURE SUIT LARRY TRIPLEPACK (Larry 1, 2 UND 3)	149,90	149,90	149,90
MANHUNTER 1 UND 2	179,90	179,90	179,90
MANHUNTER NEW YORK	99,90	99,90	99,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO	109,90	109,90	109,90
POLICE QUEST 1	84,90	84,90	84,90
POLICE QUEST 2	129,90	84,90	89,90
POLICE QUEST 1 UND 2	179,90	149,90	149,90
QUEST FOR GLORY 2		119,90	
RISE OF THE DRAGON		119,90	
SPACE QUEST 1	89,90	89,90	79,90
SPACE QUEST 2	89,90	99,90	84,90
SPACE QUEST 3	99,90	109,90	99,90
SPACE QUEST 1, 2 UND 3	249,90	254,90	249,90
SPACE QUEST 4 (HCE/HD OD. VGA/HD)		119,90	

VORSCHAU

Diese Programme waren bei Drucklegung angekündigt. Wir informieren Sie gern über den CPS-Neuheitenservice.

PROGRAMM		TYP	AMIGA	C 64	IBM-PC
POWERMONGER DATA DISK	D	SIM	44,90		
TRADERS	E	STR	74,90	74,90	

INTERNATIONALER SOFTWAREMARKT

Diese Importartikel verfügen über eine englische Anleitung.

PROGRAMM		TYP	AMIGA	C 64	IBM-PC
AIRLINE TRANSPORT PILOT	E	SIM			94,90
BOOT DAS	E	SIM	84,90		
DRAGON STRIKE	E	SIM	84,90	84,90	84,90
FIRE HAWK (THEXDER 2)	E	ARC			74,90
JETFIGHTER 2	E	SIM			89,90
LIFE & DEATH 2 (Das Gehirn)	E	SIM			84,90
LINKS COURSES BAY HILL CLUB	E	SPO			44,90
LINKS COURSES BOUNTIFUL	E	SPO			44,90
LINKS COURSES FIRESTONE	E	SPO			44,90
MAGIC CANDLE, THE	E	ROL			84,90
OIL'S WELL (SIERRA)	E	ARC			69,90
STELLAR 7 (SIERRA)	E	ARC			74,90
TRACON 2	E	SIM			139,90
TUNNELS & TROLLS	E	ROL			89,90
WIZARDRY 1	E	ROL		39,90	49,90
WIZARDRY 2	E	ROL		39,90	49,90
WIZARDRY 3	E	ROL		39,90	49,90
WIZARDRY 4	E	ROL			49,90
WIZARDRY 5	E	ROL		39,90	49,90
WIZARDRY 6 (Bane of the cosmic forge)	E	ROL	94,90		94,90

ANLEITUNGEN · KOMPLETTLÖSUNGEN · PLÄNE – IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
20.000 Meilen unter dem Meer	L	-	-
688 Attack Submarine	-	-	A
A 10 Tank Killer	-	-	A
Ace 2	-	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	P	-
Airborne Ranger	-	-	A
Alternate Reality The City	-	P	A
Alternate Reality The Dungeon	L	-	-
Bad Blood	-	-	A
Balance Of Power 1990 Edition	-	-	A
Bard's Tale 1 The	L	P	A
Bard's Tale 2 The	L	P	A
Bard's Tale 3 The	L	P	A
Batallion Commander	-	-	A
Battle Of Antietam	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battles Of Napoleon	-	-	A
Battletech	(L	P)	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron The	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Buck Rogers	L	P	A
Cadaver	L	P	-
Carrier Command	L	-	-
Champions Of Krynn	L	P	-
CHAOS Strikes Back	L	P	A
Chrono Quest	L	-	-
Chrono Quest 2	L	-	-
Code Name: Ice Man	(L	P)	A
Colonel's Bequest The	L	P	A
Conquests Of Camelot The	(L	P)	A
Curse Of The Azure Bonds	L	P	-
DOS - 2 - DOS	-	-	A
Dam Busters The	-	-	A
Day Of The Viper	L	P	-
Deathlord	-	P	A
Dec. Battles North Am. Civil War	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Defender Of The Crown	-	-	A
Deja Vu 2	L	-	-
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Demon's Winter	L	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
Dragon Wars	L	P	A
Dragons Lair (Anleitung für PC)	L	-	A
Dragon's Breath	L	-	-
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Elite (Lösung für Amiga/ST)	L	-	A
Elvira Mistress of the dark	L	P	-
Emperor Of The Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
Faery Tale Adventure The	(L	P)	-
Final Fantasy Legend	-	-	A
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4 (49,90)	-	-	A
Fountain Of Dreams	-	-	A
Future Dreams	(L	P)	-
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Goldregon's Domain	L	-	A
Gato	-	-	A
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Gold Rush	L	P	A
Guild Of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	L	-	A
Holiday Maker	L	-	-
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	L	P	-
Insector X	-	-	A
It Came From The Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Jones In The Fast Lane	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Keef The Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
Kingdoms Of England	-	-	A
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	P	A
King's Quest 4	L	P	A
King's Quest 5	L	P	A
Knights Of Legend	L	-	A
Kult	(L	P)	-
Landsitz von Mortville Der	L	-	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	L	-	-
Legacy Of The Ancients	L	P	-
Legend Of Blacksilver	-	-	A
Legend Of Faerghail	L	P	-
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Loom	L	-	-
Lucky Luke	(L	P)	-
Manhunter New York	L	-	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga	L	P	A
Mewilo	L	-	-
Might & Magic 1	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Millennium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
New Zealand Story The	-	-	A
Ooze	L	P	-
Operation Marketgarden	-	-	A
PHM Pegasus	-	-	A
Panzer Battles	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A
Pawn The	L	-	-
Personal Nightmare	L	P	-
Phantasie 3	L	-	-
Phantasy Star (SEGA Masters.)	L	-	A
Phantasy Star 2 (SEGA M.)	-	-	A
Pirates!	L	-	A
Platoon	-	P	-
Police Quest 1	L	-	A
Police Quest 2	L	-	A
Pool Of Radiance	L	P	A
Pool Of Radiance Adv. Journal	-	-	A
Populous	L	-	A
Ports Of Call	(L	P)	-
Powermonger	-	-	A
President Is Missing The	-	-	A
Prince of Persia	L	P	-
Project Firestart	L	-	A
Project Stealth Fighter (C 64)	-	-	A
Quest For Glory 2	-	-	A
Questron 2	L	P	-
Railroad Tycoon	L	-	-
Reach For The Stars	-	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Renegade Legion Interceptor	-	-	A
Rings Of Medusa	(L	P)	-
Rise Of The Dragon	(L	P)	A
Roadwar 2000	-	-	A
Robox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Savage Empire The	-	-	A
Secret Of Monkey Island	(L	P)	A
Secret Of The Silver Blades	L	P	A
Sentinel The (Firebird)	-	-	A
Sentinel World 1 Paragraphs	-	-	A
Sentinel Worlds 1	L	-	A
Sex Vixens From Space	L	-	-
Shadow Of The Beast	(L	P)	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Soko Ban (SEGA Megadr.)	-	-	A
Sorcerian	-	-	A
Sound Blaster Soundkarte	-	-	A
Space Ace	L	-	-
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Quest 4	L	P	A
Space Rogue	-	-	A
Spellcasting 101	L	-	-
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Star Flight 1	L	-	A
Star Flight 2	L	-	A
Star Trek 5	-	-	A
Starglider 1	-	-	A
Starglider 2	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm Across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword Of Aragon	(L	P)	A
Sword Of Vermillion (SEGA)	-	-	A
Tangled Tales	-	-	A
Tetris	-	-	A
Times Of Lore	-	-	A
Transworld	L	-	-
Ultima 1	-	-	A
Ultima 2	-	-	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	L	P	A
Uninvited	L	-	-
Up Periscope	-	-	A
War In The South Pacific	-	-	A
War Of The Lance	-	-	A
Warship	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wing Comm. + Secr. Miss.	-	-	A
World Cup Soccer (SEGA)	-	-	A
Zack Mc.Kracken	L	P	A
Zork 1	L	-	-

"L" und "P" in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten!

Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG



		Amiga	C 64	IBM-PC	Atari ST
4.	RAILROAD TYCOON	89,90		84,90	
5.	BUCK ROGERS	89,90	64,90	89,90	
6.	SILENT SERVICE 2			89,90	
7.	EYE OF THE BEHOLDER			84,90	
8.	ULTIMA 5	89,90	89,90	89,90	89,90
9.	CADAVER	74,90			74,90
10.	POOL OF RADIANCE	69,90	89,90		89,90



Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!



SONDERANGEBOTE

		TYP	AMIGA	C 64	IBM-PC
ARCTIC FOX	D	SIM			39,90
BAD BLOOD	D	ROL			49,90
BARD'S TALE 1 THE	D	ROL		24,90	
BARD'S TALE 1 + DUNGEON WIZARD	D	ROL		49,90	
BARD'S TALE 2 THE	D	ROL	49,90	29,90	49,90
BLOODWYCH	E	ROL		44,90	
CAVEMAN UGH-LYMPICS	E	SPO		24,90	39,90
DEJA VU	E	ADV		29,90	
DAM BUSTERS THE	D	SIM		49,90	
DUNGEON WIZARD	D	ROL		29,90	
EMERALD MINE 1	D	ARC		29,90	
EMERALD MINE 2	D	ARC		29,90	
EMERALD MINE 3 PROFESSIONAL	D	ARC	29,90		
EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER	D	SPO	49,90		
EYE OF HORUS	D	ARC		29,90	
FAERY TALE ADVENTURE THE	E	ROL		39,90	
FLUGSIMULATOR 2 KOMPL. DT	D	SIM		49,90	
FOOTBALL MANAGER	E	SPO		14,90	
FOOTBALL MANAGER 2	D	SPO		29,90	29,90
GARRISON	D	ARC	29,90		
HOLLYWOOD POKER	D	STR		19,90	
IN 80 TAGEN UM DIE WELT	D	STR		9,90	
INFILTRATOR 2	D	ADV		29,90	
INTERNATIONAL KARATE	D	SPO		19,90	
JET	D	SIM	59,90	49,90	
JUMP JET	E	SIM		14,90	
KICK OFF 2 - FINAL WHISTLE	D	SPO	39,90		
KICK OFF PLAYER MANAGER	D	SPO	54,90		
KICK OFF 2 - WINNING TACTICS	D	SPO	24,90		
KING'S QUEST 1, 2 oder 3 (je)	D	ADV	49,90	49,90	
LAS VEGAS ROULETTE	D	STR			29,90
LORDS OF CONQUEST	D	STR			39,90
L.A. CRACKDOWN	E	ADV		24,90	
MS. PACMAN	E	ARC			24,90
OMEGA	E	SIM	59,90		
PACMAN	E	ARC		14,90	
SECONDS OUT	E	SPO	19,90		
SILENT SERVICE	E	SIM		49,90	49,90
SKYBLASTER (3D-ACTION)	D	ARC	19,90		
STARWAYS	D	ARC	19,90		
THUNDERCHOPPER	E	SIM		49,90	49,90
TRACK & FIELD INCL. JOYPAD	E	SPO		39,90	
ULTIMA 3	D	ROL	59,90	39,90	
UMS SET INCL. 2 SCENERIES	D	SIM	59,90		
UP PERISCOPE	D	SIM		49,90	49,90
WHIRLIGIG	D	ARC	14,90		

MAN SPRICHT DEUTSH! Spiele in deutsch oder mit deutscher Anleitung

PROGRAMM	TYP	AMIGA	C 64	ST	IBM-PC	VGA	SK
'NAM	SIM	84,90		84,90	89,90		
688 ATTACK SUBMARINE	SIM	74,90			84,90	J	J
A 10 TANK KILLER	SIM	89,90			94,90	J	
ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	SIM	84,90					
ALPHA WAVES	STR	74,90		74,90	74,90		
BACK TO THE FUTURE 2	ARC	74,90	44,90	74,90	74,90	J	
BANDIT KINDS OF ANCIENT CHINA	SIM	94,90			94,90		
BARD'S TALE 3 THE	ROL	74,90	69,90	-	79,90		
BATTLE COMMAND	SIM	74,90		74,90	84,90	J	
BATTLEHAWKS 1942	SIM	69,90	69,90		69,90	J	
BETRAYAL	STR	84,90					
BUNDESLIGA MANAGER	SPO	54,90	44,90	59,90	59,90	J	
CASTLE MASTER	ADV	74,90	44,90	74,90	84,90		
CHALLENGERS	COM	84,90	64,90	84,90	84,90		
CHAMPIONS OF KRYNN (AM 1 MB)	ROL	74,90	74,90		74,90		
CHUCK YEAGER 2.0	SIM	74,90					
COIN OP HITS 2	COM	84,90	54,90	84,90			
CURSE OF THE AZURE BONDS (AM 1 MB)	ROL	74,90	67,90		77,90		
DARK HEART OF UUKRUL	ROL				84,90		
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	ROL		79,90	89,90			J
DEUTSCHES AFRIKA KORPS	SIM		69,90				
DRACHEN VON LAAS DIE	ADV	74,90					
DRAGON FLIGHT	ROL	84,90	84,90				
DRAGON WARS	ROL	74,90	49,90		89,90		
DUNGEON MASTER (AM 1 MB)	ROL	74,90	74,90				
DUNKLE DIMENSION DIE	ROL		69,90				
D.A.K. SZENARIOS	SIM		19,90				
ELITE	SIM	74,90		74,90	74,90		
ELITE PLUS (NUR VGA)	SIM				94,90	J	
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	ADV	84,90		94,90	94,90	J	
EPYX SPORTING GOLD	COM	74,90		74,90	74,90		
EYE OF THE BEHOLDER	ROL				84,90	J	J
F 16 COMBAT PILOT	SIM	79,90	44,90	79,90	79,90	J	
F 19 STEALTH FIGHTER	SIM	84,90		84,90	94,90	J	J
F 29 RETALIATOR	SIM	74,90		74,90	74,90	J	
FLIGHT OF THE INTRUDER	SIM				94,90	J	
FLUGSIMULATOR 4	SIM				179,90	J	
FULL BLAST	COM	74,90	59,90	84,90	84,90		
GENGHIS KHAN	SIM	94,90			94,90		
GODS	ADV	69,90		69,90			
GOLDEN AXE	ARC	74,90	44,90				
GRAND OVERT	STR	49,90					
GREAT COURTS 2	SPO	74,90		74,90			
GUNSHIP	SIM	84,90	79,90	84,90	94,90		
HARD NOVA	STR				84,90	J	J
HARPOON	SIM	99,90			119,90	J	
HERO QUEST	ROL	69,90					
HIGH ENERGY 2	COM	74,90		74,90	84,90		
IMPERIUM	SIM	74,90		74,90	84,90	J	
INDIANA JONES 3 (LUCASFILM)	ADV	67,90		67,90	67,90	J	
INDIANAPOLIS 500	SPO	74,90			74,90	J	J
INVEST	SIM	64,90	44,90	64,90	84,90		
ISHIDO	STR	74,90			84,90	J	
IT CAME FROM THE DESERT (AM 1MB)	STR	84,90			84,90	J	J
JAHANGIR KHAN (SQUASH)	SPO	74,90		74,90			
KICK OFF 2	SPO	69,90	44,90	69,90	69,90	J	J
KLAX	STR	49,90	44,90	49,90	74,90		
KNIGHTS OF THE SKY	SIM				94,90	J	
KRIEG UM DIE KRONE	SIM		49,90				
KRIEG UM DIE KRONE 2	SIM		59,90				
LAST NINJA 2	ADV	74,90					
LAST NINJA 3	ADV		49,90				
LEGEND OF FAERGHAIL	ROL	74,90		74,90	74,90		
LEMMINGS	STR	69,90		69,90	89,90		
LINKS	SPO				94,90	J	J
LOOM (LUCASFILM)	ADV	74,90		74,90	74,90		J
LORDS OF DOOM	ADV	74,90	49,90				
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE	SPO		44,90				
M 1 TANK PLATOON	SIM	84,90		84,90	94,90	J	J
MANAGER	SIM		44,90				
MANIAC MANSION	ADV	69,90	44,90	69,90	69,90		
MEGATRAVELLER	ROL	74,90			89,90		
MIG 29 FULCRUM	SIM	94,90		94,90	94,90	J	
MIGHT & MAGIC 1	ROL		64,90		94,90		
MIGHT & MAGIC 2	ROL	89,90	64,90		89,90		
MONSTER PACK	ARC	69,90					
M.U.D.S.	SPO	74,90			84,90	J	
NIGHT SHIFT	STR	59,90	44,90	59,90	59,90	J	J
NORTH & SOUTH	STR	74,90	44,90	74,90	74,90		
OIL IMPERIUM	SIM	49,90	49,90	49,90	49,90		
ON THE ROAD	SIM	74,90		74,90			
OPERATION STEALTH	ADV	74,90		74,90			
PANG	ARC	74,90	49,90	74,90			
PANZA KICK BOXING	SPO	84,90		84,90	84,90	J	
PGA TOUR GOLF	SPO	74,90			74,90	J	
PICK'N PILE	ARC				74,90		
PIRATES!	SIM	74,90	69,90	89,90	89,90		
PLOTTING	STR	74,90	54,90	74,90			
POPULOUS	STR	74,90		74,90	74,90	J	J
POPULOUS PROMISED LANDS	STR	29,90		29,90	39,90	J	J
PORTS OF CALL	SIM	89,90			89,90		
POWERMONGER	SIM	74,90		74,90			
POWERPACK	COM	74,90		74,90	84,90		
POWER UP	COM	84,90	64,90	84,90			
PUZZNIC	STR	74,90	49,90	74,90			
RALF GLAU EDIT. (HANSE,VERM.,YUP.)	COM	84,90	74,90		84,90		
RED BARON EGA/HD OD. VGA/HD	SIM				119,90	(J)	J
RED STORM RISING	SIM	74,90	69,90	74,90	94,90		
RENEGADE LEGION INTERCEPTOR	SIM				94,90		
REVELATION	STR	59,90			64,90		
RINGS OF MEDUSA	STR	74,90	44,90	74,90	74,90	J	
SAVAGE EMPIRE THE	ROL				94,90	J	J
SCHWERT UND MAGIE 1 UND 2	ROL		29,90				
SCHWERT UND MAGIE 3 UND 4	ROL		29,90				
SECRET OF THE SILVER BLADES	ROL		79,90		89,90		J
SHANGHAI 2	STR				84,90	J	J
SIM CITY (AM 512 KB)	SIM	89,90	44,90	89,90	89,90		
SIM CITY ARCHITECTURAL DISK 1 O. 2	SIM				44,90		
SIM CITY TERRAIN EDITOR	SIM	44,90			44,90		
SIM CITY UND POPULOUS	SIM	84,90		84,90	84,90		J
SOCCERMANIA	COM	64,90	54,90	74,90			
SPEEDBALL 2	SPO	74,90					
STARFLIGHT 1	ROL	74,90	44,90	74,90	74,90		
STARFLIGHT 2	ROL				89,90	J	
STERNE WIE STAUB	SIM		54,90				
SUPER MONACO GRAND PRIX	SPO	74,90	44,90	74,90			
SUPERCARS 2	SPO	74,90					
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	ARC	74,90	54,90		74,90		
TEST DRIVE 3	SIM				84,90	J	J
THEIR FINEST HOUR	SIM	84,90		84,90	89,90	J	J
TRANSWORLD	SIM	74,90	49,90	74,90	84,90	J	
TURRICAN 2	ARC	74,90	44,90	74,90			
ULTIMA 4	ROL	89,90	89,90				
ULTIMA 6	ROL		89,90		89,90	J	J
ULTIMA TRILOGIE (TEIL 1 - 3)	ROL		79,90		79,90		
UMS 2	SIM	84,90		84,90	94,90		
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DIE	ADV	74,90	44,90				
WAR LORD	SIM		49,90				
WAR LORD SZENARIO	SIM		19,90				
WILD WEST WORLD MIT SPIELBRETT	SIM	89,90					
WING COMMANDER	SIM				94,90	J	J
WING COMMANDER SECRET MISSIONS	SIM				49,90	J	J
WING COMMANDER SECRET MISSIONS 2	SIM				49,90	J	J
WINGS	SIM	84,90					
WINNING TEAM	COM	84,90		84,90			
WONDERLAND	ADV	84,90			84,90	J	J
ZAK MC KRACKEN	ADV	74,90	74,90	74,90	74,90		

Ein "J" in der Spalte "VGA" bedeutet: der VGA-Modus wird unterstützt. Ein "J" in der Spalte "SK" bedeutet: Ad Lib bzw. Sound Blaster Karten werden unterstützt.

Händleranfragen erwünscht!

Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren die alten Listen-und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit

COMPUTER PROGRAMM SERVICE
FRANK HEIDAK
Franzstraße 7
5000 Köln 41

Bestellannahme:
0221/40 74 47
0221/40 68 88
0221/40 17 80
24 Stunden- Fax
0221/40 19 89

Kundendienst Lösungshilfen:
0221/40 24 93 - Di. und Do. von 17.30 - 19.00 Uhr

Kundendienst Software:
0221/400 01 27 - Mo., Mi. und Fr. von 17.00 - 19.00 Uhr

Hiermit bestelle ich für den Titel ....

- ❑ Komplettlösung
- ❑ Plan/Pläne
- ❑ deutsche Anleitung
- ❑ Programm/Modul
- ❑ Software-Test
- ❑ Zubehör/Hardware
- ❑ aktuelle Preisliste

Auftraggeber

Name: ....

Straße: ....

Wohnort: ....

Telefon: ....

Computer: ....

Kunden-Nr.: ....

Die Preise für Lösungshilfen:

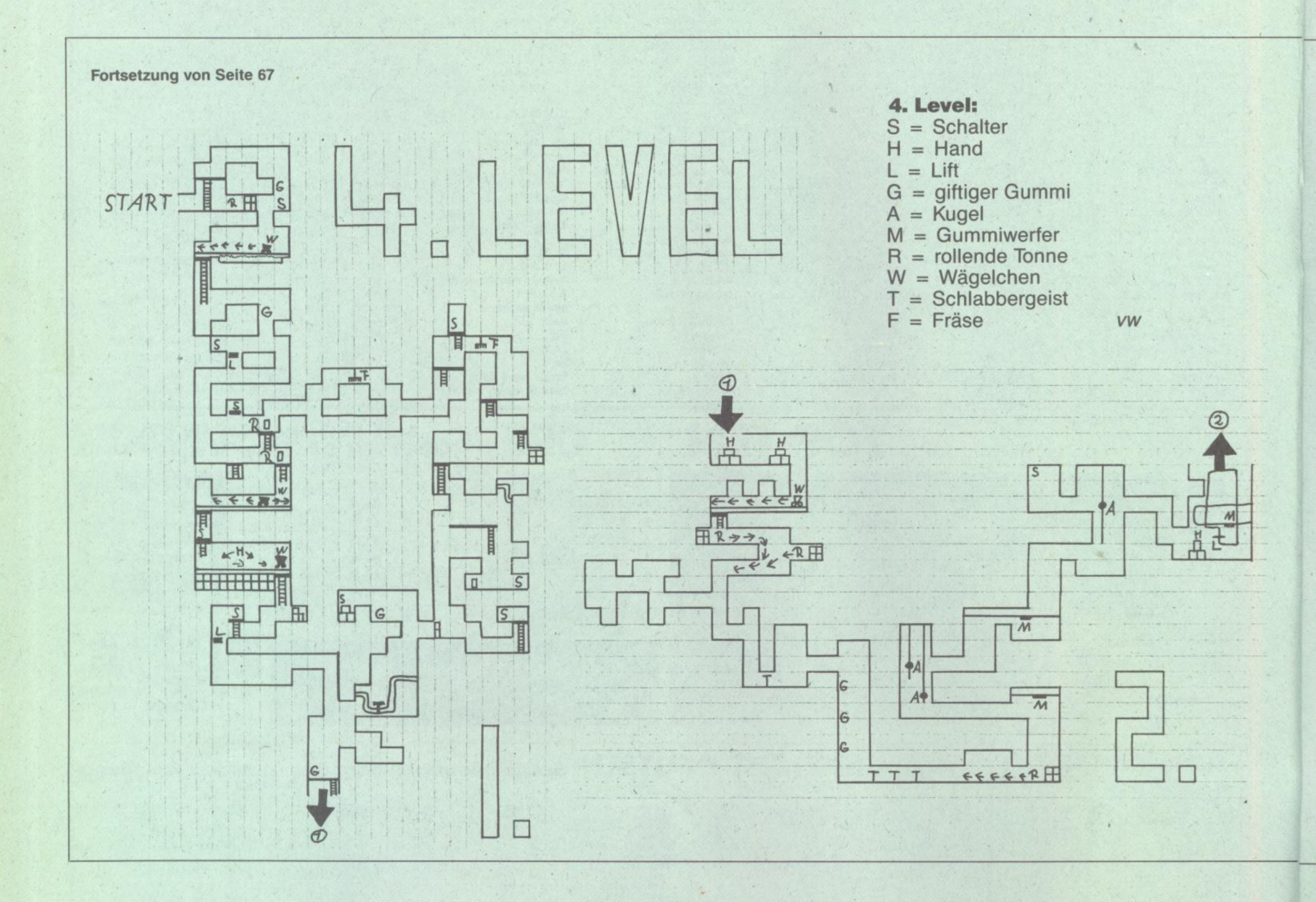
Lösung: 15,- DM • Pläne: 15,- DM • Anleitung: 25,- DM

zuzüglich Versandkosten für	Lösungshilfen	Spiele/Zubehör
Vorkasse V-Scheck/Kreditkarte (Inland)	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme (Inland)	6,50 DM	9,00 DM
Versand Ausland (Vorkasse)	10,00 DM	13,00 DM
VERSANDKOSTENFREI AB	45,00 DM	99,00 DM

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE?
WIR SCHAFFEN ABHILFE!

Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "SOFTWARE-TEST" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

Fortsetzung von Seite 67



Sarakon (Amiga, C64)

Ein höherer Level gefällig? Andreas Buck aus Weilheim weiß Rat.

Für Amiga:
Lunkwill = Level 15
Vranx = Level 30
Für C64:
Busters = Level 15
Madness = Level 30 *vw*

Panza Kick Boxing (Amiga)

Wie werden wir Weltmeister? Ganz einfach. Andreas Gies aus Neuss sagt, wie es geht.

Man braucht nichts weiter zu tun, als Mr. Panza persönlich in den "Choix de Coups"-Modus einzuladen und seine ganzen Kicks mit der 00-Belegung auszutauschen. Nun savet man diese ab und fordert Panza heraus. Jedoch sollte man zuvor die eigene Energie durch entsprechendes Training aufbessern. Sonst besteht die Möglichkeit, daß der Weltmeister die Herausforderung nicht annimmt. *vw*

Vaxine (Amiga)

Angela und Philipp Grosswiler aus Küttingen in der Schweiz haben den ultimaten Teleporter bei "Vaxine" entdeckt. Man gebe, während das Spiel läuft, das Zauberwort "WILDEBEESTE" ein. Jetzt könnt Ihr Euch mit den Funktionstasten die Levels ansehen.

F1 ein Level weiter
F2 ein Level zurück
F3 zehn Level weiter
F4 zehn Level zurück *vw*

Spiderman (Amiga)

Auch der klebrigsten Spinne gehen mal die Fäden aus. Wenn Ihr den Tip von Angelika Jopp aus Herne beherzigt, hat Euer Spinnenmann nie Energieprobleme.

Erscheint das Titelbild, drückt Ihr auf die Return-Taste. Dann könnt Ihr im Spiel mit der Help-Taste immer neue Energie bekommen. *vw*

Atomino (Amiga)

Wolfram Sparka aus Oberhofen kennt sich aus in der Welt der Atome. Für alle, die die Kernfusion in höheren Leveln betreiben wollen, hier seine gesammelten Paßwörter.

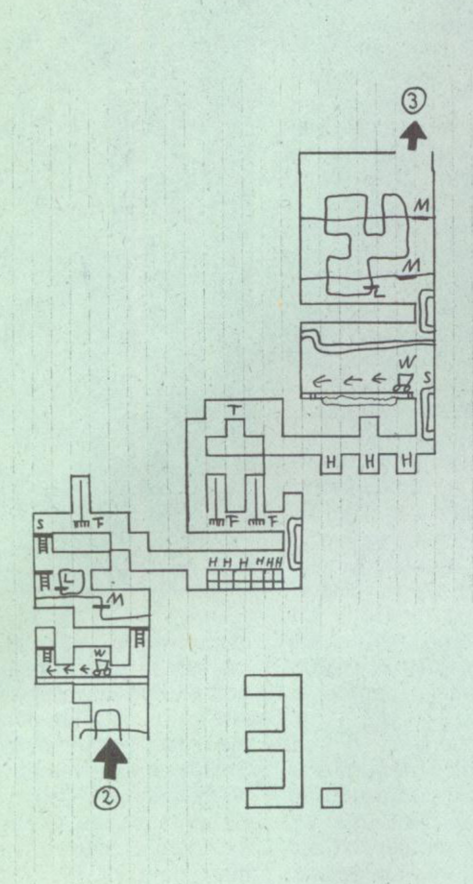
Stufe 10 = Idyll
Stufe 20 = Taurus
Stufe 30 = Neptune
Stufe 40 = Photon *vw*

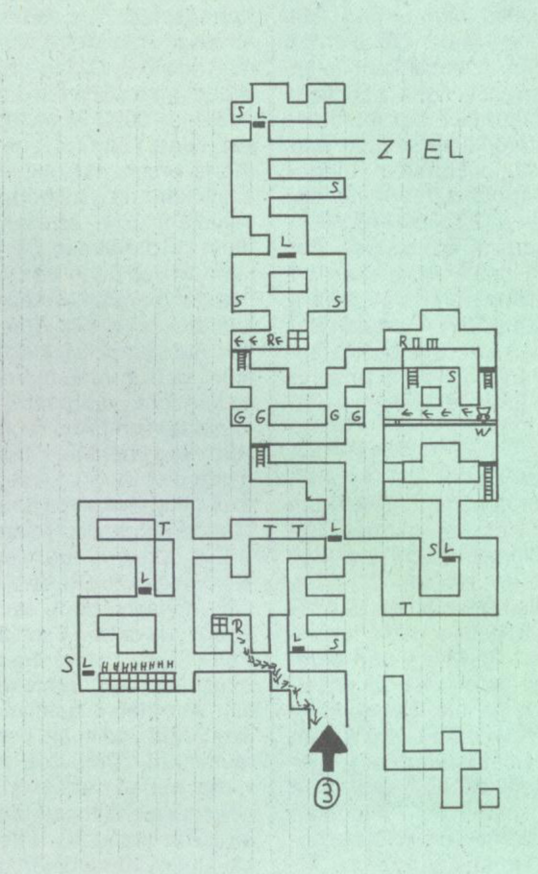
Fatal Heritage

Michael Lukas aus Welsheim hat eine fatale Erbschaft gemacht. Hier ist seine Komplettlösung.

Zu Hause ist es am schönsten

In der Wohnung nimmt man sich erst den Schlüsselbund vom Schrank, steigt dann auf das Sofa und durchsucht das Buch "Der Anhalter", um die Geheimnummer der EC-Karte zu bekommen. Jetzt geht man nach rechts in das Arbeitszimmer, Licht anschalten, die Münzen vom Regal und das Blatt Papier (Plan der Insel) vom Schreibtisch nehmen, dann die linke untere Schublade des Schreibtischs öffnen und die Kartei untersuchen. Dann sollte man Boris auswählen und mit diesem links in den Flur gehen, den Mantel nehmen, kurz in die Küche schauen und sich die Knochen schnappen.





Zurück im Flur öffnet man die Wohnungstür, worauf dann das Telefon anfängt zu klingeln. Mit dem Anwalt kann man ruhig reden: Die Antwort ist 33322. Nun geht man hinaus und schließt die Wohnungstür. Anschließend wird die Besenkammer geöffnet, aus deren rechter unterer Ecke man die Flasche und den darunterliegenden Zettel entwendet. (Die Flasche ist übrigens von keinem praktischen Wert). Auch den Eimer sollte man hier abklopfen, denn er verbirgt ein Feuerzeug, das später noch Bedeutung bekommt. Die Besenkammer kann schließlich geschlossen werden, ebenso kann man mit der Haustür verfahren. Via Aufzug gelangt man ins Erdgeschoß.

Auf zum Notar

Dort angekommen, begibt man sich auf die Straße und nach rechts zum Kiosk. Man spricht mit der Oma (Antwort 2123), geht zweimal nach links, untersucht die Fußmatte und findet eine 10-Franc-Münze. Hier benutzt man Boris an dem Fenster, hinter dem sich eine Frau befindet. Sie erscheint am Fenster und bietet sich zu einem Plausch an. Jetzt sollte man Antwort 3222 vom Stapel lassen. Jetzt kann man in das Büro des Notars, wo man dem Notar mit 23231121 Rede und Antwort steht.

Zurück in der Wohnung sollte man im Arbeitszimmer die Kartei untersuchen. Joe sollte dabei anwesend sein, denn er kann die rechte Schublade des Schreibtischfaches öffnen. Die dort auffindbare EC-Karte steckt man ein und untersucht erneut die Kartei, wobei man Heinz mitnehmen sollte. Nun runter zum Ausgang und nicht vergessen, die Haustür zu schließen, sonst wird man später am Flughafen zurück zur Wohnung gebeten. Aus dem Haus heraus geht man dreimal links und zum Geldautomaten.

Hier benutzt man die EC-Karte am Schlitz und untersucht die Tastatur. Nachdem man die Geheimnummer eingegeben hat, kann man auch 1000 Mark abheben. Nach dreimaliger Wiederholung hat man dann 3000 Mark, mit de-





nen man zurück zum Kiosk geht, die daneben befindliche Telefonzelle öffnet und die Münze in den Geldschlitz steckt. Im Inventar kann man jetzt den Zettel mit der Taxi-Rufnummer sichtbar machen, die Tastatur untersuchen und die besagte Nummer eingeben. Der Taxifahrer will anschließend 221 hören, dann kann man ins Taxi steigen. Am Eingang des Flughafens darf man die dort sichtbare Frau ansprechen (1222). Flugplan untersuchen ist als nächstes angesagt: Das erste Ziel unserer Träume (und der Reise) ist Paris.

Frankreich

Dort angekommen, hält man ein Schwätzchen mit der Lufthansa-Hosteß (221) um den Flughafen, der vor ihr liegt, ebenfalls untersuchen zu können. Auf geht's nach rechts, runter in die Metro und dann versucht man, wieder nach rechts zu gehen. Das geht leider nicht, weil die Metro wegen einer Bombendrohung geschlossen ist. Nun gut! Also wieder rauf, den Flugplan nochmals studieren, Dakar anpeilen und ab dafür!

Dakar, Miami und Berlin

In Dakar gelandet, geht man nach rechts und redet mit dem netten Beamten in der Nähe (1111222). Heinz sollte beim Beamten auftreten. Flugs hinunter zum Flughafen (Heinz verschwindet), ins Abfertigungsgebäude und los nach Miami. Hier mit dem Zocker sprechen und sechsmal mit ihm spielen. Das Konto sollte sich dann nochmal um 3000 Mark erhöhen. Nun nach links, den Abflugplan untersuchen und weiter geht's nach Berlin. Hier wieder in die Wohnung, Holger aufgabeln und runter zum Kiosk. Wieder mit der Oma sprechen (31), den Ballon nehmen und zum Flughafen.

Wieder nach Miami fliegen, den Zocker erneut um 3000 Mark erleichtern und das Schließfach 13 untersuchen. Holger sollte hier in Aktion treten, was dem Spieler auch prompt einen Koffer beschert, der die Bombenpläne für die Metro in Paris beinhaltet. Paris ist also wieder angesagt! Hier direkt in der Metro und "den Schalter schlagen". Dem Beamten, der jetzt erscheint, gibt man den Koffer und spricht noch einmal mit ihm (31). Die 10-Franc-Münze kann man auch gleich dalassen, dafür bekommt man eine Metro-Karte. Diese benutzt man links am Kartenschlitz und es erscheint eine Karte der Metro. Nun klickt man die Zahl 11 an und sieht wieder einen Spieler, dem man nochmal 3000 Mark abknöpfen kann. Zurück zur Metro (Karte erscheint) und Pasteur anklicken, die Rolltreppe ausschalten, zum Ausgang und dann auf die Straße. Der Ballon kann an den Scherben vor dem Fenster benutzt werden, darauf erscheint der Arzt. Nach der Aussprache (12221) wälzt man sich zum Eingang, läßt sich impfen und nimmt den Impfpaß vom Arzt entgegen. Rückweg über Metro und Flughafen gen Berlin ist angesagt. In der Wohnung holt man Chris ab und fliegt nach Miami.

Ein Zockerbruder ist auch hier wieder zu Diensten... Danach pirscht man sich zum Ausgang vor und "schlägt das Taxi". Dem Fahrer haut man 22121 um die Ohren und steigt ein. Am Hafen geht man auf das Schiff und sucht den Kühlraum auf. Die rote Klappe rechts neben der Tür ist zu öffnen, der Schalter zu betätigen und von Hand zu entriegeln. Mit einem Mantel friert man im Kühlraum auch nur minimal. Zeitsprung...

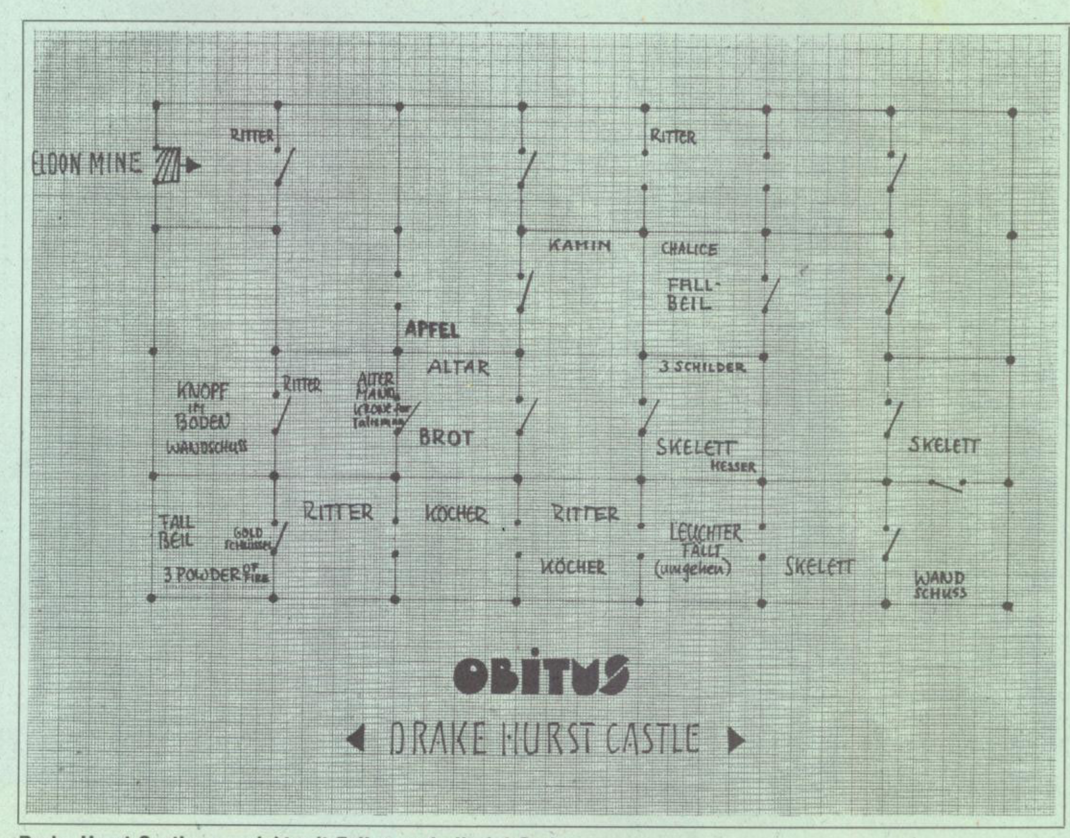
Reif für die Insel

Auf der Insel angekommen, ist schon wieder so ein lästiger Zollbeamter zu bereden (21122), und der Impfpaß muß vorgezeigt werden. Dann zweimal rechts und mit dem Straßenverkäufer reden (322111). Jetzt nimmt man die Axt und geht nach rechts, wo man einem Tankwart begegnet (21211) und ihm Chris' Walkman übergibt.

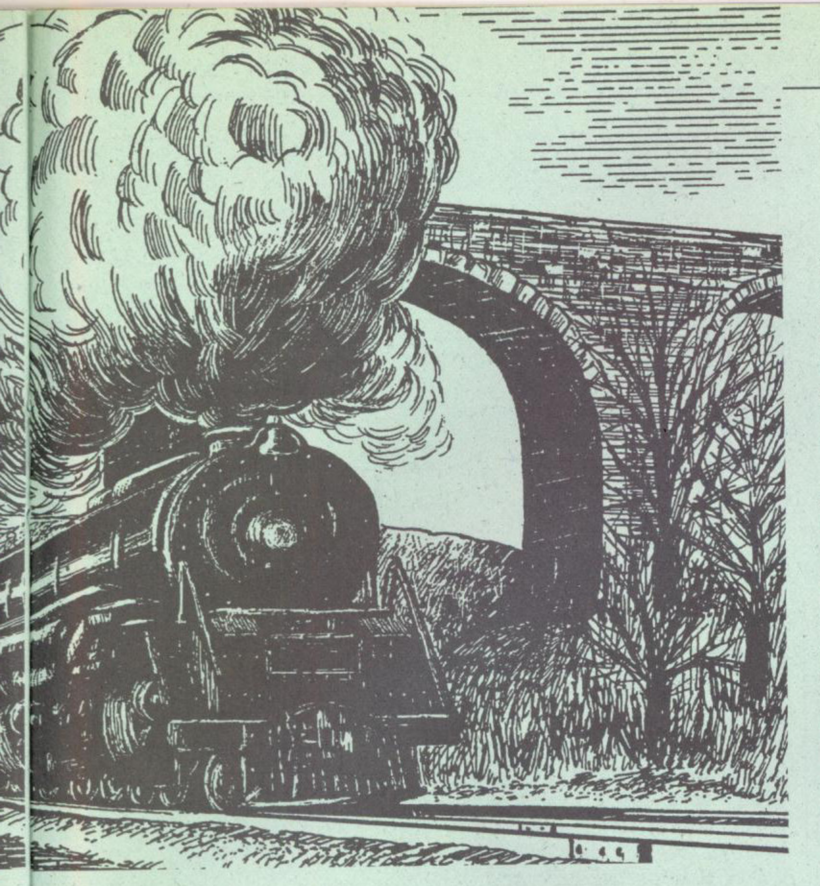
Im Hafen benutzt man das Schiff nach Dakar, weiter nach Paris, Berlin, in die Wohnung, und man holt Coco ab. Dann fliegt man nach Miami, trifft "Sie-wissen-schon-wen", fährt zum Hafen, geht aufs Schiff und in den Kühlraum. Achtung! Jetzt zuerst Tür schließen, Schalter betätigen und Tür wieder öffnen. Der Mantel kann wieder benutzt werden. Auf der Insel zum zweiten Male sofort zum Wagen gehen, einsteigen, Karte benutzen und untersuchen. Zuerst zur Hütte fahren, hineingehen, mit der Bewohnerin sprechen (232233) und nochmal sprechen (2121322).

Den Diamanten ergreift man, verläßt die Hütte und stattet der Mine einen Besuch ab. Dort kann man die Bretter vor dem Eingang mit der Axt zerschlagen, diese aufklauben und zur Brücke fahren. An dieser Stelle können die Bretter sinnvoll genutzt werden. Danach geht es wieder zur Hütte. Cocos Spiegel wird bei der Lichtschranke benutzt, dann marschiert man zum Sonnengott und benutzt den Diamanten an der Statue. Jetzt kann man das Testament und den Schlüssel einsammeln.

Die nächste Station ist das Haupthaus. Die Garage wird mit dem Schlüssel geöffnet, man geht hinein, gibt dem Hund die Knochen, nimmt sich Dynamit und geht zurück zur Höhle. Hier wird das explosive Stöffchen in die linke Mulde gelegt und mit dem Feuerzeug



Drake Hurst Castle: gespickt mit Fallen und allerlei Getier



angezündet. Nach der Zündung sollte man sich sofort aus der Mine enfernen. Dann geht es nach El Dorado City zum Hafen. Man besteigt das Schiff nach Dakar, nach Paris und Berlin — dort geht man zum Notar. Hier übergibt man das Testament und hat es endlich geschafft! *vw*

Z-OUT (Amiga)

Frank Neumann aus Weiden hat zwei Überlebenstips für Rainbow Arts furioses Actionspiel.

Levelcheat:

Man drücke zweimal die Taste "J", halte diese beim zweiten Anschlag gedrückt und betätige eine Zahlentaste von eins bis sechs, um den jeweiligen Level einzuladen.

Leben-Cheat:

Man drücke einmal die Taste "J", halte diese gedrückt und schlage die Taste "K" einmal an. *vw*

Obitus

Wer in Psygnosis Rollenspiel "Obitus" nicht mehr weiter weiß, sollte sich einmal die Karten von Jan und Pit Schliemann aus Seevetal zur Brust nehmen. Verlaufen hat sich damit erledigt.

Hier die letzte Karte. Viel Spaß beim Ritter und Skelette vermöbeln. Auf daß das Schwert niemals stumpf wird.

Railroad Tycoon

Kornelius Richter ist nicht nur ein Kenner von Strategiespielen (White Death usw.), er weiß auch einen Weg, um es in jedem Szenario unter jedem Schwierigkeitsgrad bis zum Präsidenten/Premierminister zu bringen.

Der Witz liegt in der Übernahme fremder Eisenbahnen. Es wird vielfach der Fehler gemacht, in marode Unternehmen zu investieren, die sich teilweise erst nach Jahrzehnten rentieren (wenn sie nicht vorher pleitegehen). Dabei ist es keinesfalls falsch, Linien aufzukaufen, die keinerlei Erfolgsaussichten versprechen. Entscheidend ist nur, was man mit diesen Unternehmen macht! Die Erfolgsstrategie liegt nämlich nicht im Aufpäppeln, sondern im gnadenlosen Auspressen und anschließenden, Verkauf der Linie.

Eine Idealstrategie für den Spielanfang sähe wie folgt aus: Nachdem man sich "ganz normal" seine erste Linie mit zwei bis drei Bahnhöfen aufgebaut hat, nimmt man anschließend so viele zusätzliche Bonds auf, daß man mindestens 1,2 bis 1,3 Millionen in Bar hat. Die Zinszahlungen darf man dabei ohne weiteres ignorieren. Sobald dann der erste Konkurrent den Markt betritt, kauft man sofort dessen Aktien. Wenn es gelingen sollte, das erste Aktienpaket dieses Konkurrenten noch vor ihm selbst zu kaufen, ist für diesen das Spiel zu Ende.

Man kauft dann wechselseitig seine Aktien, doch aufgrund des geringeren Anfangskapitals ist der Newcomer gezwungen, einen neuen Bond aufzunehmen. Somit steht einer problemlosen 60 Prozent Beteiligung nichts mehr im Wege.

Sobald man also stolzer Besitzer einer zweiten Eisenbahnlinie geworden ist, wird diese systematisch in den Ruin getrieben: Zuerst transferiert man sich sämtliche Barschaften der bedauernswerten Tochtergesellschaft. Anschließend verkauft man ein Aktienpaket, womit man die Mehrheit an der Gesellschaft wieder verliert. Diese wiederum hat dann nichts Eiligeres zu tun, als sich gegen weitere "hostile takeovers" zu sichern, indem sie versucht, ihrerseits 50 Prozent ihrer eigenen Aktien zu kaufen.

Da sie aber kein Geld hat (wir haben sie ja gerade bis aufs Hemd ausgeplündert), muß sie einen Bond aufnehmen. Und jetzt kommen wir wieder: In der Zeit, in der unsere ehemalige Tochtergesellschaft einen Bond aufnimmt, kaufen wir wieder ein Aktienpaket dieser Gesellschaft. Schon sind wir wieder mehrheitlich beteiligt, plündern sie wieder aus, verkaufen wieder ein Aktienpaket etc. etc.

Am Ende dieses Spielchens hat die Tochtergesellschaft — abhängig von der wirtschaftlichen Gesamtlage — zwischen 2,5 und 4 Mio. Schulden, ist völlig Pleite und kein Konkurrent mehr für uns. Wir dagegen schwimmen im Geld und können endlich da mal Hotels und "stone masonries" bauen, wo wir es immer schon mal wollten.

(Sobald man sich "endgültig" getrennt hat — also wenn die Gesellschaft keine zusätzlichen Bonds mehr aufnehmen kann, könnt Ihr auch die restlichen 50 Prozent Anteile verkaufen.)

Ganz wichtig: Sobald die erste Bilanzierung ins Haus steht, unbedingt mengenweise eigene Aktien kaufen! Nach einer solchen Aktion explodieren die eigenen Shares förmlich, und auf diese Weise hat man dann doppelt gewonnen. Idealerweise geschehen diese kaum verbrämten Fälle von Wirtschaftskriminalität innerhalb einer einzigen Bilanzperiode; wartet man bis zur Bilanz, sacken die künstlich aufgeblähten Kurse der Tochtergesellschaft. Trotzdem wird man auch in diesem Fall noch einen satten Gesamtgewinn verzeichnen; lohnen tut sich das Ganze also auf alle Fälle.

Schwieriger ist es, wenn eine neue Eisenbahngesellschaft in der Lage war, vor uns das erste Aktienpaket zu kaufen. Dann klappt das nicht mit der problemlosen Übernahme. Um diese Gesellschaften nicht zu stark werden zu lassen, empfiehlt sich folgender Weg:

Wenigstens die ersten 50 Prozent Anteile kaufen und bis zur ersten Bilanz warten. Der Aktienkurs sackt dann ganz gewaltig. Man nimmt dann entsprechend viele Bonds auf und kauft die restlichen 50 Prozent zum doppelten Preis. Anschließend macht man dasselbe mit der Gesellschaft wie oben beschrieben. Hierbei ist aber wichtig, daß das nur mit Linien geht, deren Aktien noch nicht allzu stark gestiegen sind. Auch wenn es dieser Gesellschaft vor unserer Übernahme ganz gut ging: Danach ist ihr das wirtschaftliche Rückgrat gebrochen, und der Gang zum Konkursrichter ist nur noch eine Frage der Zeit.

Wenn man das ein paarmal gemacht hat, ist man so reich, daß man es sich leisten kann, jede neue Eisenbahnlinie problemlos zu schlucken. *vw*

Prince of Persia (MS-DOS)

Sander Herrings aus Landgraaf in Holland hat einen Tip für die MS-DOS-Version von "Prince of Persia". Ihr startet das Spiel einfach mit PRINCE MEGAHIT. Mit Shift-T bekommt Ihr jetzt ein Extraleben. Mit Shift-L kommt Ihr in den nächsten Level. *vw*

Star Goose (Atari ST)

Roger Zemp aus Niederbipp hat beim Spiel "Star Goose" auf dem Atari einen Cheat-Modus entdeckt. Man muß nur irgendwann während des Spiels die "F1"-Taste drücken — und schon hat man unendlich viele Schilder (Die Anzeige geht nicht mehr zurück). *vw*



DR. BOBO ANTWORTET

Manhunter 2

Manfred Brandel aus Cham ist unter die Manhunter gegangen und treibt sich in San Francisco rum. So weit, so gut, aber jetzt hat er Probleme den Ring von dem Typen an der Leuchtreklame zu ergattern. Auch der Spazierstock hilft ihm nicht so recht weiter. Kann jemand helfen? *vw*

Die Antwort zu Ultima VI

Jörg Reibert aus Dinslaken beantwortet die Frage von Ralf Dankel. Er hatte Probleme mit den Wisps.

Um das Geheimnis der Wisps zu erlernen, benötigt man das "Book of Lost Mantras", das in der Bibliothek des Lycaeums zu finden ist. Dort geht man an der westlichen Leiter des ersten Levels hinunter. In Level 2 steigt man daraufhin die westliche Leiter nach oben und gelangt so in einen separaten Teil des ersten Levels, in dem das Buch liegt. Man nimmt es mit, ebenso wie das Buch "Snilwit's Big Book of Boardgame Strategy", das genau auf die gleiche Weise im östlichen Teil zu finden ist. Nun nimmt man noch das Buch "Wizard of Oz" mit. Das findet Ihr in einem seperaten Raum im Nordosten. Daraufhin benutzt man den "Orb of the Moons" und teleportiert sich in das Schloß von Lord British.

Die Hauptspielerfigur muß die Bücher selbst tragen. Man gibt Lord British das Buch "Wizard of Oz", wofür man 20 gems als Belohnung bekommt. Nun das Wichtigste: Man gibt den Wisps, die man auf dem Pfad südlich von Empath Abbey trifft, das "Book of lost Mantras" und bekommt dafür den Armageddon-Spruch und das Geheimnis der Wisps erklärt (sie sind außerirdische Wesen). Kehrt man nun zu Xiao zurück, dann verkauft sie einem die Zaubersprüche des achten Levels. Der Clou aber ist folgender: Die Wisps geben jedem Partymitglied zusätzlich soviel Geld, wie es tragen kann.

Daher sollte man vorher alles, bis auf das Buch und den Orb, im Schloß des Lord British ablegen und natürlich über eine achtköpfige Party verfügen. Eventuell sollte jedes Mitglied noch eine Waffe tragen, um gegen die Bridge-Trolle auf dem Weg kämpfen zu können. Man darf aber seine Sachen auch im Schloß nicht einfach liegenlassen.

Jörg hat zur Probe die Goldstücke der Wisps in dem Zimmer, das man anfangs von Lord British zugewiesen bekam, liegenlassen, hat die Tür mit einem "Magic Field" verschlossen. Trotzdem wurde alles gestohlen. Ihr müßt alles in der Truhe in diesem Zimmer verstauen und diese magisch verschließen. Man kann unbesorgt abspeichern, es wird nichts gestohlen. Um das ganze Geld der Wisps zu verstauen, solltet Ihr Euch noch ein paar andere Kisten besorgen, da eine allein sonst zu schwer wird. *vw*

Lords of the Rings

Barbara Smaka ist zusammen mit Frodo im Auenland unterwegs und hat ein paar Fragen. Sie ist zwar glücklich im Alten Wald gelandet und hat auch die Ruinen gefunden. Außer dem Eingangstor findet sie jedoch keinen anderen Ausgang. Wie kommt sie jetzt weiter? Trotz ausgiebiger Suche im ganzen Auenland und im Ostwald kann sie das Athelas-Kraut nicht finden. Braucht sie es später noch, oder kann sie die Abenteuer auch ohne bestehen? Wenn nicht, wo gibt's das Kräutlein? *vw*

Die Antwort zu Chaos Strikes Back

Marcel Kreitlow saß bei "Chaos Strikes Back" auf dem Weg des Ninja im Diabolic Demon Director fest. Siegfried York aus Mannheim kann weiterhelfen. Im Gegensatz zur bereits veröffentlichen Komplettlösung sollte man sich nicht um die Steinmonster kümmern, sondern mit den Dämonen "arbeiten". Ihr stellt Euch mit dem Rücken zur offenen Fallgrube, die den Weg versperrt. Wenn ihr den Dämon auf die entsprechende Fallgrube lockt, macht Ihr einen Schritt nach hinten und der Weg ist frei. Vergeßt aber nicht, vorher einen starken Feuerschild zu zaubern, die Burschen schießen scharf. *vw*

Rainbow Islands

Jürgen Hoff aus Fisch (gibt's tatsächlich) sind die Regenbögen ausgegangen. Er sitzt vor dem vierten Endgegner fest, Ihr wißt schon, diese miese Sonne. Darum möchten wir Euch bitten, Jürgen mit Cheats und Tricks zu helfen. Erklärt ihm doch mal, wie er in die Schatzkammern kommt. *vw*

Die Antwort zu Tower of Babel

Markus Alexander Schuba hing am Turm E der fünften Gruppe fest und sucht vergeblich nach einer Lösung. Michael Reineke aus Lüdinghausen steuert den genauen Lösungsweg bei.

1. Grabber aktiviert "Force Down".

2. Zapper fährt hoch und schießt den "Fixed Zapper" im Osten ab, fährt dann wieder runter.

3. Pusher fährt hoch und verschiebt den "Block" bis an den Rand nach Westen, fährt wieder runter.

4. Grabber nimmt "Klondike" im Süden.

5. Zapper fährt wieder hoch und zerstört "Force Down".

6. Grapper kann jetzt nach Süden gehen und den letzten "Klondike" nehmen. *vw*

Ultima VI

Jörg Reibert aus Dinslaken hat Ultima VI zwar schon gelöst, trotzdem sind bei Ihm ein paar Detailfragen offen.

Wozu braucht man den "Magic Fan", den man in der Pirate Cave findet?

Wie kann man das Kraftfeld, das die Geheimkammer im Nordosten des Dungeons Wrong verschließt, außer Kraft setzen?

Wohin führt die Leiter, die sich in dieser Kammer befindet? *vw*

Death Knights of Krynn

Lars Hohlstein aus Wendenburg-Neubrück möchte Lord Soth möglichst stilvoll in den Orkus blasen. Hat das jemand schon geschafft und kann ihm weiterhelfen? Wie bekämpft man Lord Soth, seine vier Death Knights und die Golems in Dargaard Keep am besten? *vw*

Captive

Peter Breyer aus Petersberg hat sich zum zweiten Planeten der zweiten Runde vorgearbeitet. Dort geht es nicht mehr weiter, weil ihm die nötigen Codekarten fehlen. Hat er etwas übersehen oder falsch gemacht? *vw*

TELEFON 07 11-2 62 42 09

HEISSE SOFT & COOLE PREISE

SEGA MEGADRIVE – Sonic The Hedgehog, Fire Mustang, Wings of War, Bonanza Bros., Phantasy Star III, Battle Tank, Lung Risser, Might & Magic 2, Bimini Run...

PC-ENGINE – Legend of Heroe Tonma, Chakie Chan, L-Dis, Hellfire, TV Sports Baseball, Lords of The Rising Sun, It came from the desert...

GAMEBOY – die neuesten Hits + über 70 weitere Titel.

GAME GEAR – Dungeon Crystal, Super Shinobi, Golf, Mappy, Zan Gear, Revange of Dracon, Baseball und viele weitere Titel.

Besuchen Sie unser Ladengeschäft. Wir haben eine riesige Auswahl für alle Geräte. Es lohnt sich!

TOP 4 • HACKSTR. 30 • 7000 STUTTGART 1



Info anfordern

Wir informieren erst – und versenden dann

AMIGA ATARI PC

☎ 030 / 451 82 98
☎ 030 / 451 82 99
Fax 030 / 451 82 93

TK Soft Tisma & Kühn, Afrikanische Straße 158, 1000 Berlin 65

NEU : Jetzt auch im Kreis REGENSBURG ! ! !

MEGABOINK

Masters of Video - Games

MEGA DRIVE | **SUPER FAMICOM** | **PC ENGINE** | **GAMEBOY**

MEGA DRIVE : Verytex, KAGECI, Bonanza Brothers, Wardener, Zero Wing, Super Airwolf, Sonic t. Hedgehog

GAMEBOY : Parodius, Solomon's Key, WWF Superstars, Double Dragon, R-Type, Batman, Gremlins II

PC Engine : Jackie Chan, Legend of Hero Tonma . . .

Eröffnungs - Angebote :

SUPER FAMICOM :
- Final Fight 124.-
- Super Mario World 124.-

MEGA DRIVE :
- Aleste Musha 89.-
- Elemental Master 79.-
- Thunderforce III 94.-

* Absolute Neuheiten
* Spitzen-Preise
* Beratung + Service

Versandzentrale und **Laden**
(Mo - Fr : 14.00 - 19.00)
Prüfeninger Weg 9 * 8401 Pentling

tel. 0941/ 998376 (24h Bestellannahme !)

Fordern Sie bitte unser kostenloses Info - Heft an ! - Anruf genügt !!!

SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN!

Wir führen sämtliche Geräte, Spiele, Zubehör, günstige Gebrauchtwaren und Sonderangebote, Zeitschriften und vieles mehr für alle gängigen Videospielkonsolen, wie z.B.
SEGA MEGA DRIVE, SEGA GAME GEAR, SEGA MASTER SYSTEM, NINTENDO GAME BOY, NINTENDO NES, ATARI LYNX, SNK NEO GEO, PC ENGINE, PC "HANDY" ENGINE GT, und weitere Systeme.
Ständig mehrere tausend Spiele auf Lager, ständig Neuzugänge.



MEGA DRIVE

* Grundgerät-Set
inkl. Netzteil
inkl. Spiel
nur 299,- DM

Viele Neuheiten eingetroffen!

SEGA
GAME GEAR

* Grundgerät-Set
inkl. Top-Spiel
"G.G. Shinobi"
nur 299,- DM

Jetzt auch diverse Spiele aus USA lieferbar!

Super!
Endlich wieder lieferbar:
Arcade und Videogame
Musik CD's.
Die neuesten Titel
frisch aus Japan!

Liste anfordern oder anrufen.

Aktuelle Angebotslisten gegen selbstadressierten DIN A 5-Freiumschlag (1,- DM).
Für Sofortinformation rufen Sie an unter: 0 53 22 / 5 40 81.
Wir haben Betriebsferien vom 22.7. bis 10.8.1991.



CWM Computerversand und -shop

Schmiedestr. 5 • 3388 Bad Harzburg • (0 53 22) 5 40 81 / 82 • Fax 5 08 78



* Die so gekennzeichneten Geräte sind Exportgeräte ohne FZZ - Nr. .Die Inbetriebnahme im Geltungsbereich der Bundespost kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten

Valis II (CD-ROM)

Zur Abwechslung mal wieder einen kleinen Tip für die sieben PC-Engine-Besitzer mit CD-ROM unter unseren Lesern. Einer davon heißt Robert Wroblewski, wohnt in Basel, und verrät Euch folgendes: In ein geheimes "Valis II"-Menü gelangt Ihr, wenn Ihr im Titelbild hintereinander

Oben, I, Select, II, Unten und Run drückt. *wi*

Sokoban/ Boxxle (Game Boy)

50 000 Spielzüge benötigt Ihr mindestens, um sämtliche "Sokoban"-Levels auf dem Game Boy durchzuknobeln. Damit nicht Euer ganzes Taschengeld für Batterien draufgeht, präsentieren wir hier eine Liste von Jürgen Schulze-Döbold aus Stuttgart: alle Codes und die Größe der jeweiligen Steine des Levels auf einen Blick. Außerdem notierte Jürgen noch die von ihm für einen Level benötigten Spielzüge. *wi*

Knobelstoff für lange Nächte: Mit dieser Liste dürft Ihr alle Sokoban-Levels selbst anwählen. ▼

Ein '*' steht für das Zeichen 'Pik'.

Level	Code	Züge	Teile	Level	Code	Züge	Teile	Level	Code	Züge	Teile
1-1	BBBB	93	g	4-7	H*DH	1089	k	8-3	MHBQ	1724	k
1-2	BDBD	98	g	4-8	H*HK	1011	k	8-4	MMBW	313	k
1-3	BHBH	41	g	4-9	H*MP	668	k	8-5	MXB2	1160	k
1-4	BMBM	50	g	4-10	H*XZ	149	k	8-6	M*BL	208	k
1-5	BXBX	120	g	5-1	JBBJ	914	k	8-7	M*DM	164	g
1-6	B*B*	160	k	5-2	JDBK	974	k	8-8	M*HP	970	k
1-7	B*DB	110	g	5-3	JHBM	1569	k	8-9	M*MV	923	k
1-8	B*HG	79	g	5-4	JMBR	538	k	8-10	M*X1	817	k
1-9	B*ML	222	k	5-5	JXB?	902	k	9-1	NBBN	849	k
1-10	B*XW	38	g	5-6	J*BH	453	k	9-2	NDBP	470	k
2-1	DBBD	63	k	5-7	J*DJ	694	k	9-3	NHBR	1092	k
2-2	DDBG	267	k	5-8	J*HL	973	k	9-4	NMBX	391	k
2-3	DHBJ	73	g	5-9	J*MQ	167	k	9-5	NXB3	632	k
2-4	DMBN	407	k	5-10	J*X!	583	k	9-6	N*BM	520	k
2-5	DXBY	72	g	6-1	KBBK	798	k	9-7	N*DN	550	k
2-6	D*BB	881	k	6-2	KDBL	968	k	9-8	N*HQ	426	k
2-7	D*DD	127	g	6-3	KHBN	266	k	9-9	N*MW	679	k
2-8	D*HH	141	g	6-4	KMBT	554	k	9-10	N*X2	260	k
2-9	D*MM	84	g	6-5	KXB0	671	k	10-1	PBBP	516	k
2-10	D*XX	65	g	6-6	K*BJ	1590	k	10-2	PDBQ	421	k
3-1	GBBG	143	g	6-7	K*DK	754	k	10-3	PHBT	195	k
3-2	GDBH	448	k	6-8	K*HM	931	k	10-4	PMBY	524	k
3-3	GHBK	84	g	6-9	K*MR	679	k	10-5	PXB4	237	k
3-4	GMBP	371	k	6-10	K*X?	946	k	10-6	P*BN	726	k
3-5	GXBZ	113	k	7-1	LBBL	771	k	10-7	P*DP	1244	k
3-6	G*BD	596	k	7-2	LDBM	732	k	10-8	P*HR	1151	k
3-7	G*DG	119	g	7-3	LHBP	1119	k	10-9	P*MX	1322	k
3-8	G*HJ	98	g	7-4	LMBV	548	k	10-10	P*X3	693	k
3-9	G*MN	243	k	7-5	LXB1	1014	k	11-1	QBBQ	609	k
3-10	G*XY	1013	k	7-6	L*BK	607	k	11-2	QD4H	1515	k
4-1	HBBH	538	k	7-7	L*DL	704	k	11-3	QH4K	1591	k
4-2	HDBJ	770	k	7-8	L*HN	547	k	11-4	QM4P	819	k
4-3	HHBL	381	k	7-9	L*MT	835	k	11-5	QX4Z	312	k
4-4	HMBQ	353	k	7-10	L*X0	464	k	11-6	Q*4D	436	k
4-5	HXB!	328	k	8-1	MBBM	765	k	11-7	Q*5G	1160	k
4-6	H*BG	666	k	8-2	MDBN	1176	k	11-8	Q*7J	108	g



Golden Oldies erfreuen sich in diesen neuheitenarmen Zeiten auf dem Mega Drive wieder großer Beliebtheit. Zumindest was die Tips-Ausbeute dieses Monats angeht, drängen sich die Klassiker für Segas 16-Bit-Konsole kräftig in den Vordergrund. Der Extrawaffenkatalog zur Edelballerei "Gaiares" gehört noch zu den aktuellsten Tips für dieses System.

Auf dem Game-Boy-Sektor sieht es ähnlich aus: Module, die schon vor Monaten als Import-Version gespielt wurden, kommen teils erst in diesen oder zukünftigen Tagen offiziell auf den deutschen Markt. Trotzem versuchen wir natürlich aus dem Berg der altbekannten Paßwort-Listen, Cheats und Komplettlösungen das herauszufiltern, was auch unserem treuesten Leser noch neu ist. Für Segas Game-Boy-Konkurrenten Game Gear trudeln langsam die ersten Hilfestellungen ein; trotzdem würden wir uns über regere Beteiligung der Game-Gear-Besitzer an unseren grünen Seiten freuen. Vielleicht hat ja schon jemand einen Continue- oder Rundenanwahlcheat für brandaktuelle Game-Gear-Module wie "Devilish" oder "Shinobi" in der Schublade...

Der aktuelle Tip des Monats, wie immer mit 500 Mark dotiert, geht diesen Monat an Burkhard Frankenfeld aus Wiedenbrück, der uns sowohl mit Tips zu "Gaiares" als auch zu "Magical Hat" versorgte. Viel Spaß beim Modul-Einkauf, Burkhard!

Winnie

TIP DES MONATS

Magical Hat (Mega Drive)

Burkhard Frankenfeld aus Wiedenbrück ist Spezialist für Extrawaffen und Bonusgegenstände. Auch zum niedlichen "Magical Hat" hat er eine Liste aller nützlichen Objekte inklusive Bedienungsanleitung angefertigt.

Rote Kugel: Dieses Extra zerstört in den zehn Sekunden nach Aktivierung alle Gegner, die auf dem Bildschirm wuseln.

Blaue Kugel: Durch Anwählen dieses Extras wird man für 15 Sekunden unverwundbar.

Gelbe Kugel: Diese Kugel zerstört den bedauernswerten Gegner, der den geringsten Abstand zu Eurer Spielfigur aufweist.

Grüne Kugel: Durch Aktivieren dieser Kugel werden alle Gegner für zehn Sekunden eingefroren. Man ist jedoch nicht unverwundbar!

Hi-Flasche: Dieses Extra läßt Euer Sprite zehn Sekunden lang schneller laufen.

S-Flasche: Mit diesem Extra kann man für 15 Sekunden mit einem verlängerten Boxhandschuh auf die Gegner einschlagen.

Rot-Gelbe Pille: Diese Pille verwandelt das eigene Sprite für 15 Sekunden in eine Kanone. Man kann dieses Extra jedoch nur bei den Endgegnern benutzen.

Rot-Blaue Pille: Die rotblaue Pille hat je nach Spielsituation zwei verschiedene Wirkungen: Aktiviert man sie während eines Luftsprunges, kann man für zehn Sekunden in einen Hubschrauber verwandelt fliegen. Aktiviert man das Extra während man taucht, erhält man ein U-Boot. Die Pille kann man in beiden Fällen jedoch nur anwenden, wenn man das kleine Ei besitzt.

Ein weiteres Extra benötigt der Spieler für das Verlassen jedes Levels. Ein freies Feld ist dafür reserviert — wo Ihr diese "Endextras" findet, erklärt Euch Burkhard ebenfalls.

1. Level, 3. Abschnitt:

Nachdem man den Endgegner besiegt hat, läuft man weiter nach links. Vor dem Ziel springt Ihr nach oben — dort liegt das gesuchte Extra.

2. Level, 3. Abschnitt:

An der Stelle, an der man vor dem Endgegner auf die Felsen einschlägt, fliegt Ihr (die rechte Wand entlang) nach unten und landet auf einem Felsvorsprung. Wenn Ihr jetzt weit und hoch nach links springt, landet Ihr auf einem weiteren Vorsprung. Von hier aus erreicht Ihr mit einem abschließenden Sprung das gesuchte Extra. Den Endgegner müßt Ihr nun nicht mehr plattmachen.

3. Level, 3. Abschnitt:
Im Wasserbecken krault Ihr nach links, dann nach unten, nach rechts, wieder nach unten und wieder nach links. Hinter den drei Steinen zerschlagt Ihr die Wand: dort liegt das benötigte Extra.
4. Level, 4. Abschnitt:
Springt hinter der roten Stange sofort ins linke Wasserbecken und kämpft Euch nach links durch. Ganz am Ende findet Ihr das gesuchte Extra.
5. Level, 3. Abschnitt:
Das gesuchte Extra ist diesmal in einem Stein versteckt, den Ihr hinter dem dritten, mit Feuer gefülltem Becken findet.
6. Level, 3. Abschnitt:
Begebt Euch zu der Stelle, an der Ihr ein kleines Stückchen nach unten plumpst. Nehmt dort nicht den unteren Weg (der führt zum Endgegner), sondern den oberen. Nachdem Ihr durch die Fragezeichen nach oben gekommen seid, lauft Ihr vorsichtig nach links weiter. Ihr erreicht wieder eine Stelle, an der Ihr sowohl oben als auch unten weiterlaufen könnt. Marschiert unten und Ihr haltet das gesuchte Extra bald in Euren Händen.
7. Level
Sorry, aber hier benötigt Ihr kein Extra mehr... *wi*

Parodius (Game Boy)

Bei "Parodius" lohnt sich das versteckte Sound-Menü. Roland Klabunde entdeckte eine Möglichkeit, die hübschen Musikstücke des Konami-Ballerspiels ohne störende Nebeneffekte und hektisches Sprite-Gewusel anzuhören. Drückt, solange das Konami-Logo noch zu sehen ist, folgende Tasten:

Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, B, A

Jens Matheuszik aus Olfen hat für diesen "Konami-Cheat" noch eine andere praktische Anwendungsmöglichkeit herausgefunden: Gebt Ihr so z.B. die oben aufgeführte Steuerkreuz/Feuertasten-Kombination während des Pausenmodus ein, erhaltet Ihr die optimale Bewaffnung. Nur ein paar Speed-Ups fehlen nach Jens Angaben — für ein fliegendes Waffenarsenal dürfte es jedoch kein Problem sein, auch davon die gewünschte Menge zu bekommen. *wi*

E-Swat (Mega Drive)

Die futuristische Verbrechensbekämpfung "E-Swat" hat nun schon fast ein Jahr auf dem Buckel und gehört damit sicherlich nicht mehr zu den topaktuellen Titeln für das Mega Drive. Trotzdem tüfteln findige Spieler immer noch an Cheats und Tricks, um dem aufrechten Gesetzeshüter den anstrengenden Arbeitstag ein wenig zu erleichtern. Triwai Ngo aus München entdeckte so z.B. eine geheime Rundenanwahl: Haltet, nachdem Ihr das Spiel geSTARTet habt, alle drei Feuerknöpfe gedrückt und gebt mit dem Steuerkreuz schnell

Links, Rechts, Oben und Unten

ein. Falls Ihr flink genug ward, könnt Ihr nun Eure Mission selbst bestimmen. *wi*

Exitebike (NES)

Weltrekordverdächtige "Exitebike"-Rundenzeiten sind dank des Tips von Tian-Yaw Hsieh aus Wien kein Problem mehr: Sobald Ihr durch eine Kollision mit einem anderen Fahrer von der Strecke fliegt, müßt Ihr nur schnell hintereinander Feuerknopf A oder B drücken. Ehe Ihr Euch verseht, befindet Ihr Euch wieder im Rennen. *wi*

DYNAMIC SYSTEMS HALLO ÖSTERREICH! TEL: 03615/2736
HAUPTSTR. 104
A-8784 TRIEBEN
AUSTRIA (14-18 Uhr Mo.-Fr.)

Haben Sie Interesse an unserem Gesamtangebot?
Oder möchten Sie gleich etwas bestellen? Kein Problem – Anruf oder Postkarte genügt und Ihre Wünsche werden schnellstens und mit aller Sorgfalt erfüllt.
Wir bedanken uns bereits im voraus für Ihr Vertrauen.

AMIGA/ATARI ST	
Betraval	S 749,-
Brat	S 699,-
Buck Rogers (deutsche Ver.)	S 849,-
Cash (nur Amiga)	S 580,-
Genghis Khan	S 849,-
Gods	S 649,-
Lemmings	S 599,-
PGA Tour Golf	S 699,-
Powermonger	S 699,-
Power Up (R. Island, Turri.)	S 749,-
Railroad Tycoon	S 799,-
Secret of the Monkey Island	S 799,-
Speedball 2	S 649,-
Turrican 2	S 649,-

GAMEBOY	
Gameboy inkl. Tetris	S 1390,-
Final Fantasy Legend	S 599,-
Super Mario Land	S 399,-
Gargoyles Quest	S 549,-
Castlevania	S 499,-
F1 Race	S 599,-
Batman	S 599,-
R-Type	S 549,-
Teenage Mutant Ninja Turtles	S 499,-
Nemesis	S 499,-
Klax	S 499,-

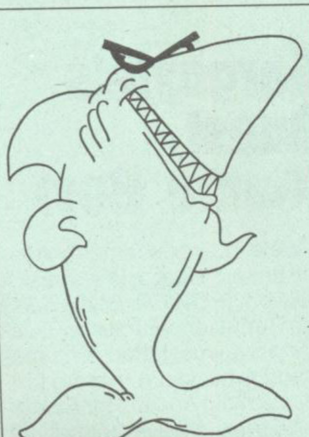
und viele andere Games!

IBM/MS-DOS	
4 D Sports Boxing	S 749,-
Bane of the Cosmic Force	S 849,-
Death Knighs of Krynn	S 749,-
Eye of the Beholder	S 749,-
Galleons of Glory	S 849,-
Lemmings	S 799,-
Monkey Island (VGA)	S 799,-
Railroad Tycoon	S 699,-
Red Baron (EGA od. VGA)	S 899,-
Silent Service II	S 699,-
Space Quest IV VGA	S 899,-
Wing Commander (EGA/VGA)	S 799,-
Ultima VI	S 699,-

...HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT...
Wir führen außerdem noch: C64, S. Mega Dr., Hard- u. Software

!!! NEUERÖFFNUNG !!! NEUERÖFFNUNG !!!
Der neue Videospielversand im Kreis Aachen
POWER-GAMES
Sommeraktion für Gameboy:


jedes Spiel nur
59,- DM
Weitere Angebote auf Anfrage
POWER GAMES
Aachener Straße 96
W-5102 Würselen
Tel. 02405/93940
Fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an. Anruf genügt.


M&B
Michaela Fuchs
Hard- und Software-Vertrieb
Oberdorfstraße 57 · Postfach
5476 Niederzissen
Tel. 026 36/801 47 · Fax 026 36/69 18
An- und Verkauf von Gebrauchtwaren
Mo.-Fr. 17.00-22.00 Uhr
Sa. 8.00-22.00 Uhr

GAMEBOY
Batman
Super Contra
Teenage Turtles
Gremlins
Duck Tales
News:
Nemesis II
Choplifter II
Dulman Busters
etc.

PC-ENGINE
Final Match Tennis
Adventure Island
Legend of Tomna
Jackie Chan
Son Son II
News:
PC-Gengin II
Power 11
Cobra II (CD)
etc.

SEGA MEGA DRIVE
M 1 Battle Tank
Super Airwolf
Gynoug
Bonanza Bros
Bimini Rund
News:
Alien Storm
Sonic the Hedgehog
Legend of Raiden
etc.

SEGA GAME GEAR
Super Shinobi
Wonderboy
Monaco GP
Mickey Mouse
Columns
News:
Fantasy Zone Gear
Pat and Patter
Wall of Berlin
etc.

SUPER FAMICOM
Hierfür bereits erschienen:
Final Fight
Gradius III
Pilotwings
Darius Twin
F-Zero
etc.

NEO-GEO-NEWS:
Burning Fight
Ghost Pilot
King of Monster

Weitere Beratung und Informationen telefonisch! Unser Anrufbeantworter steht außerhalb der Geschäftszeiten jederzeit zur Verfügung!! Informationen über demnächst erscheinende **NEWS** bekommt Ihr von unserer **24-HOUR-HOTLINE**!!!!

Puzzle Road/Daedalian Opus (Game Boy)

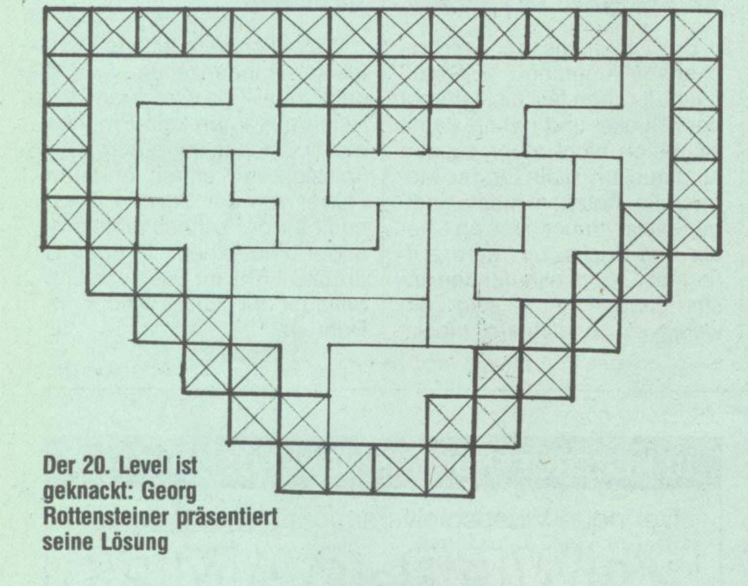
Als wir in unserer März-Ausgabe den besonders knackigen Daedelian-Level 20 mit der Bitte um Lösungsvorschläge abdruckten, herrschte für ein paar Wochen eisiges Schweigen an der "Puzzle-Road"-Front.

Nun raffte sich der Knobelfreund Georg Rottensteiner aus Bruck in Österreich auf und knackte die Denknuß. Mit Hilfe seiner Skizze dürfte der 20.Level auch für Euch kein Problem mehr sein.

Außerdem: Ein "Puzzle-Road"-Paßwort, das alle anderen Codes überflüssig macht:

Mit ZEAL kann der "Opus"-Spieler jeden beliebigen Level anwählen.

Mit FINE gelangt man wiederum direkt zum Ende des Spieles. *wi*



Der 20. Level ist geknackt: Georg Rottensteiner präsentiert seine Lösung

SZWS	XZKS	SYEZ	XYOZ	PZFW	TTPX	PYCX	ZH92
ZS2S	WWMS	ZP4Z	2SSW	YSJW	2P3X	YPAX	W3R2
ZZPS	WXCS	ZY9Z	2ZWW	YZKW	2YEX	YYAX	W1F2
SW3S	XWAS	W2RZ	TS2W	PWMW	TP4X	S3S2	X3J2
SXES	XXOS	WTFZ	TZPW	PXCW	TY9X	S1W2	X1K2
ZW4S	S2SZ	X2JZ	2W3W	YWAW	P2RX	Z322	WEM2
ZX9S	STWZ	XTKZ	2XEW	YXOW	PTFX	Z1P2	WHC2
WSRS	Z22Z	WPMZ	TW4W	22SX	Y2JX	SE32	XEA2
WZFS	ZTPZ	WYCZ	TX9W	2TWX	YTKX	SHE2	XHO2
XSJS	SP3Z	XPAZ	PSRW	T22X	PPMX	ZE42	

Direkt aus Wien: alle Codes von Bugs Bunny

Bugs Bunny (Game Boy)

Auch "Bugs Bunny" ist bereits komplett durchgespielt. Christoph Layr aus Wien sandte uns umgehend nach seinem Game Boy-Marathon alle 80 Paßwörter ein. Hier sind sie: *wi*

Parasol Stars (PC-Engine)

Kai Müller und Thomas Lampe, die sich in aller Bescheidenheit als "Die PC-Engine-Götter" bezeichnen, haben Taitos "Parasol Stars" durchgespielt. Ihr Tip ist genau 99 Credits wert: Wenn Ihr drei gleiche Symbole (z.B. drei Sterne) einsammelt und dann den Endgegner eines Levels besiegt, erscheint ein großer Taler. Flink aufgesammelt, bucht dieser Euch 99 Credits aufs Überlebenskonto. *wi*

Cyber Core (PC-Engine)

Eine kleine Berichtigung: Das Paßwort für den höheren "Cyber Core"-Schwierigkeitsgrad lautet natürlich HIGEPIN und nicht wie fälschlich angegeben HIGHPIN — Sorry. *wi*

Godzilla (Game Boy)

Offiziell ist das niedliche Spiel um ein kletterndes Monsterbaby in Deutschland noch gar nicht erhältlich. Burkard Huwyler aus Mühlau in der Schweiz erspielte vorsorglich ein paar Dutzend Paßwörter zur Importversion von "Godzilla":

Level	Code	Level	Code
1	C&GF	28	135J
2	P9Q=	29	£T3X
3	K?83	30	SWJR
4	GS/Q	31	MBB5
5	XR??	32	D7T7
6	2JT=	35	7K1B
7	L4SX	36	XM£&
8	CP9?	38	438Q
9	£9LP	39	1RQW
10	XQ=L	43	LX5=
13	LRC=	44	43XF
14	TXKG	48	WXL/
15	4MGS	51	?16£
16	PXD8	52	7/Q7
17	&2C5	53	S?M%
18	TDRX	58	MLW/
22	L6K&	59	=KSM
23	RP64	60	7BLH
24	&£T7	61	MPS/
		62	?RLM

XR5G	5=DM	THPC	6S79	3MB7	7SBS	J/&#	6SH=
MRN7	2PMD	P/D2	22P2	X?=N	PBSP	JHJ/	#TQG
=59L	?MCD	2448	94M1	PXGL	LKHG	N93H	HS9=
8NLQ	FG8G	NHPM	7R4K	2#KX	SSNJ	F5X?	CX28
?862	MC&8	R=TW	NCKP	M/#8	J&S#	F/&#	KJXD
JR59	=1BJ	7?GJ	42P2	F8RK	#WK&	=FX?	CS8N
MF8W	14HQ	9G3T	1#H5	=PPT	1=&/	MJ1M	7BFX
5#PH	SG8G	=PR6	8C3#	/NHF	RJQN	LL7L	M&FB

Die Codeliste bezieht sich nur auf die "Paßwort 4"-Liste; zusätzlich gibt's deshalb diesen Paßwortplan von C. und L. Bentzinger

Wonderboy (Game Gear)

Auch zum jüngsten Sproß der Konsolen-Familie Sega flattern nun langsam die ersten Tips ein. Markus Popp aus Küps-Schmölz (heißt der Ort wirklich so oder täuscht mich Markus' tückische Handschrift?) erklärt, wie Ihr Eure "Wonderboy"-Levels direkt anwählen könnt. Legt das Modul ins Handheld ein, schaltet das Gerät an und drückt Start. Wenn nun das Herzchen aus dem Bild fliegt, habt Ihr die Qual der Wahl. *wi*

Gargoyle's Quest (Game Boy)

Viele Leser bemängelten, daß unser "Gargoyle's Quest"-Paßwort (*POWER PLAY 5/91*) den Benutzer nur mit drei Talismännern ausstattet. Entsprechend groß war in diesem Monat auch die Anzahl der Ersatz-Paßwörter. Stellvertretend für viele andere empfehlen wir hier das Paßwort von Stefan

Kirchfeld aus Köln, das Euch mit stolzen neun der nützlichen Glücksbringer ausstattet:
5 Y S B — G 6 5 C *wi*

Rabio Lepus (PC-Engine)

Das weiße Häschen hat es trotz eingebautem Raketenwerfer in der "Rabio Lepus"-Welt recht schwer. Dabei gibt es einen simplen Trick, die Lebenserwartung des tierischen Heldens um sechs Credits nach oben zu schrauben: Drückt im Titelbild SELECT, einmal den ersten Feuerknopf, zweimal den zweiten, dreimal den ersten und schließlich nocheinmal viermal den zweiten. *wi*

Final Match Tennis (PC-Engine)

Axel Gillessen aus Mühldorf nahm alle Spieler der Simulation "Final Match Tennis" genau unter die Lupe und bewertete deren Lauf- und Reaktionsgeschwindigkeit und Schlagtechniken. Sein "Katalog der Tennisspieler" hält sich an die Reihenfolge der Anleitung:

Spieler 1
Geschwindigkeit: schnell
Schläge: lange, schnelle Grundschläge: langer, mittelschneller Aufschlag
einhändige Rückhand
Besonderheiten: keine
Computer: sehr variables, offensives Grundlinienspiel, gelegentliche Netzangriffe, sehr guter Computergegner

Spieler 2
Geschwindigkeit: mittel
Schläge: langsamer, kurzer Aufschlag
langsame, schnelle Grundschläge
beidhändige Rückhand
Besonderheiten: keine
Computer: sehr offensives Grundlinienspiel, häufige Netzangriffe, häufiges Serve & Volley-Spiel, sehr guter Computergegner

Spieler 3
Geschwindigkeit: langsam
Schläge: langsamer, kurzer Aufschlag
lange, langsame Grundschläge
beidhändige Rückhand
Besonderheiten: keine
Computer: offensives Grundlinienspiel, gelegentliche Netzangriffe, guter Computergegner

Spieler 4
Geschwindigkeit: schnell
Schläge: mittellange, mittelschnelle Aufschläge
lange, mittelschnelle Grundschläge
beidhändige Rückhand
Besonderheiten: keine
Computer: offensives Grundlinienspiel, jedoch nur selten Netzangriffe, guter Computergegner

Spieler 5
Geschwindigkeit: mittel
Schläge: langer, mittelschneller Aufschlag
lange, mittelschnelle Grundschläge
beidhändige Rückhand
Besonderheiten: keine
Computer: offensives Grundlinienspiel, gelegentliche Netzangriffe, mittelstarker Computergegner

Spieler 6
Geschwindigkeit: sehr langsam
Schläge: lange, mittelschnelle Aufschläge
lange, mittelschnelle Grundschläge
beidhändige Rückhand
Besonderheiten: keine
Computer: offensives Grundlinienspiel, gelegentliche Netzangriffe, guter Computergegner

Spieler 7
Geschwindigkeit: sehr langsam
Schläge: mittelanger, mittelschneller Aufschlag
kurzer, mittelschneller Grundschlag
beidhändige Rückhand
Besonderheiten: Linkshänder, spielt statt Slize einen Top Spin
Computer: offensives Grundlinienspiel, selten Netzangriffe, guter Computergegner

Spieler 8
Geschwindigkeit: sehr langsam
Schläge: kurzer, mittelschneller Aufschlag
langer, mittelschneller Grundschlag
einhändige Rückhand
Besonderheiten: beherrscht nur Slize
Computer: wartet auf Fehler des Gegners, jedoch häufige Netzangriffe, mittelstarker Computergegner

Spieler 9
Geschwindigkeit: schnell
Schläge: langer, mittelschneller Aufschlag
lange, schnelle Grundschläge
einhändige Rückhand
Besonderheiten: keine
Computer: offensives Grundlinienspiel, häufige Netzangriffe und Serve & Volley-Spiele, guter Gegner

ECS hat megastarke Ladengeschäfte!!!

MÜNCHEN-FRANKFURT-STUTTGART-BREMEN-AUGSBURG-MAINZ-HAMBURG-BERLIN-HAMM-MÜHLDORF-ÖSTERREICH

8000 München 80 · Rosenheimer Str. 92a
Tel.: 089-4 48 93 89
Fax.: 089-48 37 57

6000 Frankfurt 1 · Taunusstr. 52-60/Hbh
Tel.: 069-23 76 37

7000 Stuttgart · König-Karl-Str. 69/Wilhelmpl.
Tel.: 07 11-55 66 01

2800 Bremen 1 · Birkenstr. 44/Hillmannpl.
Tel.: 04 21-30 23 45

6595 Mainz/Gustavsburg · Darmstädter-Landstr. 83
Tel.: 0 61 34-5 33 99

2000 Hamburg 54 · Kieler Str. 421
Tel.: 040-54 30 10

1000 Berlin 44 · Emserstr. 33
Tel.: 030-6 25 30 30

4700 Hamm 1 · Wilhelmstr. 25
Tel.: 0 23 81-2 60 34

8260 Mühldorf · Ledererstr. 7
Tel.: 0 86 31-1 59 12

A—6020 Innsbruck · Andechsstr. 85
Tel.: 05 12-49 26 26

A—1140 Wien · Hütteldorferstr. 122
Tel.: 02 22-9 82 14 40



...ist megastark!

SEGA MEGA DRIVE
Alien Storm
Fastest One
Outrun
Sonic the Hedgehog
Marble Land
Mickey Mouse

GAMEBOY
Batman
Castlevania
Parodius
R-Type
Soccer
über 100 weitere Spiele lieferbar

PC ENGINE
Dragon's Curse
Hero Tonma
Ray Xanber CD

GAME GEAR
Shinobi
Mickey Mouse
Outrun

SUPER FAMICOM
Final Fight
Baseball
Darius

NES
Superset
Marioland
Bubble Bobble

MS-DOS
Heart of China
Mario Andretti
Castles
Chuck Yeager Combat

AMIGA
Gunboat
F 15 Strike Eagle II
Toki



Spieler 10
Geschwindigkeit: sehr langsam
Schläge: langer, mittelschneller Aufschlag
lange, mittelschnelle Grundschläge
einhändige Rückhand
Besonderheiten: Linkshänder, "John McEnroe-Aufschlag"
Computer: offensives Grundlinienspiel, häufige Netzangriffe und Serve & Volley-Spiele, guter Gegner

Spieler 11
Geschwindigkeit: schnell
Schläge: langer, mittelschneller Aufschlag
lange, schnelle Grundschläge
beidhändige Rückhand
Besonderheiten: keine
Computer: wartet auf Fehler des Gegners, häufige Netzangriffe, mittelstarker Gegner

Spieler 12
Geschwindigkeit: sehr langsam
Schläge: kurzer, langsamer Aufschlag
mittelanger, mittelschneller Grundschlag
beidhändige Rückhand
Besonderheiten: Linkshänder, spielt nur überrissene Schläge
Computer: variables, offensives Grundlinienspiel mit häufigen Netzangriffen

Spieler 13
Geschwindigkeit: sehr schnell
Schläge: langer, mittelschneller Aufschlag
mittellanger, mittelschneller Grundschlag
beidhändige Rückhand
Besonderheiten: keine
Computer: sehr offensives Grundlinienspiel, jedoch selten Netzangriffe, sehr guter Computergegner

Spieler 14
Geschwindigkeit: sehr langsam
Schläge: langer, mittelschneller Aufschlag
lange, mittelschnelle Grundschläge
einhändige Rückhand
Besonderheiten: Linkshänder
Computer: offensives Grundlinienspiel, häufig Netzangriffe und Serve & Volley-Spiele, guter Computergegner

Spieler 15
Geschwindigkeit: sehr schnell
Schläge: langer, mittelschneller Aufschlag
mittellanger, mittelschneller Grundschlag
beidhändige Rückhand
Besonderheiten: spielt nur Top Spin-Schläge
Computer: sehr offensives Grundlinienspiel, häufige Netzangriffe, guter Gegner

Spieler 16
Geschwindigkeit: schnell
Schläge: kurzer, langsamer Aufschlag
lange, mittelschnelle Grundschläge
einhändige Rückhand
Besonderheiten: Linkshänder
Computer: sehr offensives Grundlinienspiel, gelegentliche Netzangriffe, guter Gegner

Apropos: Die Tennissimulation verfügt über ein geheimes Menü zur Einstellung des Schwierigkeitsgrades! Haltet im Titelbild SELECT gedrückt, drückt dazu den zweiten Feuerknopf und bewegt das Steuerkreuz zehnmal nach rechts und viermal nach links. *wi*

Moonwalker (Mega Drive)

Zwei Joypads benötigt Ihr, um mit folgendem Trick von Dieter Schwarz aus Lich die "Moonwalker"-Levels Eins bis Fünf direkt anzuwählen. Drückt auf dem zweiten Pad nach links oben und die A-Feuertaste und auf dem ersten Pad (Ein Spieler-)Start. Mit dem Steuerkreuz könnt Ihr nun die fünf Levels anwählen — einfach nach rechts oder links drücken. *wi*

Rainbow Islands (Mega Drive)

Auch Anfänger unter den "Rainbow Islands"-Spielern wissen, wie man die Gegner in Diamanten verwandelt und daß man die Edelsteine in richtiger Reihenfolge sammeln muß, um ein Extra auf Lebenszeit zu bekommen. Gerd Waldinger aus Velden fand jedoch zudem das Prinzip der Farbverteilung bei Diamanten heraus. Damit es nicht zu kompliziert wird, lieferte er gleich eine nützliche Skizze mit. Teilt den Bildschirm (im Geiste natürlich) in sieben Abschnitte. Je nachdem in welchem der sieben Abschnitte nun ein zerstörter Gegner landet, fällt auch die Farbe des Klunkers aus. Anhand der Skizze könnt Ihr jetzt mit der richtigen Taktik und dem richtigen Timing sammeln gehen. Der Trick funktioniert übrigens auch am Automaten und auf den Computerversionen. *wi*

Rot | Orange | Gelb | Grün | Hellblau | Dunkelblau | Violett

Mit dem richtigen Timing könnt Ihr die Farbe der Edelsteine bei "Rainbow Islands" selbst bestimmen:
1 Spielfigur springt auf Regenbogen
2 Regenbogen fällt auf Gegner
3 Gegner bewegt sich nach rechts, wird nach rechts geschleudert und verwandelt sich in einen (grünen) Diamanten.

Gaiares (Mega Drive)

Ihr wißt noch nicht, wie Ihr alle japanischen Bildschirmtexte dieser Edelballerei in verständliches Englisch übersetzen könnt? Burkhard Frankenfeld aus Wiedenbruck verriet uns das und noch einiges mehr: Drückt, sobald auf dem Bildschirm der "Gaiares"-Schriftzug erscheint, gleichzeitig die A-Feuer- und die Starttaste. Nun geratet Ihr in das wahrscheinlich schon bekannte japanische Menü. Nach Anwahl des vorletzten Menüpunktes könnt Ihr den Schriftzug, durch Drücken des Steuerkreuzes nach links oder nach rechts, wechseln. Verlaßt das Menü jetzt durch Anwahl des letzten bzw. untersten Menüpunktes. Falls Ihr nun das Menü erneut aufruft, erscheinen alle Bildschirmtexte in englischer Sprache. Da macht der Vorspann gleich doppelt soviel Spaß!

Erklärung der Gaiares-Extrawaffen:

Normal: Schuß nach vorne mit durchschnittlicher Durchschlagskraft

P-Cannon: Fächerschuß nach vorne. In höherer Ausbaustufe schießt die P-Cannon auch nach hinten.

G-Beam: Blauer Laser, der durch die Erhöhung der Ausbaustufe immmer breiter wird

S-Laser: Zielsuchende Raketen, die sich sofort und selbständig auf alle Gegner stürzen und diese vernichten

H-Laser: Dünner, aber durchschlagskräftiger Schuß

T-Missile: Kleine, aber schnelle Raketen, die sowohl nach hinten als auch nach vorne loszischen

R-Collidere: Schuß in vier Richtungen, die permanent durchgewechselt werden

E-Smash: Blauer kreisender Side-Kick, der nur zum Nahkampf geeignet ist

F-Formation: Roter Superschuß. Dieser Schuß beseitigt alle Endgegner innerhalb von ein paar Sekunden. Die F-Formation gibt es nur in der höchsten Ausbaustufe.

T-Vulcan: Extrabreiter Fächerschuß, der eine ähnlich breite Durchschlagskraft wie der F-Formation-Schuß besitzt. Ebenfalls sehr empfehlenswert! *wi*

Pilotwings (Super Famicom)

"Bruchpilot" Florian Fräter meldet sich zurück: Seine vollständige Liste aller "Pilotwings"-Codes war leider doch nicht ganz so vollständig. Sein Nachschlag enthält jedoch auch die letzten der Flieger-Paßwörter. Hier nun die (hoffentlich) komplette Liste:

Level	Code
1	000000
2	985206
3	394391
4	520771
5	108048
6	400718
7	773218
8	165411
9	760357
10	882943

wi

MEGA DRIVE
Abholmarkt

GAME-PLAY

GAME BOY
Blitzversand

SNK NEOGEO · Cove GrafX · PC Engine · NES America · NINTENDO Super Famicom

NES Umbau auf U.S.-Norm 60,-.
Großes U.S.-Modul-Depot.
Ständig über 60 versch. SEGA o. Game Boy
Titel lieferbar Game Gear & Engine Direktimport!
Probespielen an allen Systemen möglich!

Händleranfragen erwünscht!

4837 VERL 1	1000 BERLIN
TEL: 05246/81184, Fax: 05246/81270 Österwieher Str. 70, 4837 Verl 1 Abfahrt A2 Gütersloh/Verl, ca. 10 Min. Laden: Mo.-Fr. 10 - 19 h, Sa. 10 - 14 h langer Do. - 21 h, langer Sa. - 18 h	TEL: 030/6912156 FAX: 030/6913838 Täglich ab 10 h
24-Stunden-Bestellservice unter 05246/1572	**05246/81184**

Riesenauswahl in Verl & Berlin



THE BEST GAMES:

Sommer-%-Preise nur vom 1.7.-1.9.

Sehr kleine Anzeigen - aber ganz groß im Versand !

Lieber Computer-Spieler,
das hier ist wirklich nur ein sehr kleiner Auszug
aus unserem gesamten Spiele-Sortiment -
wir haben immer alles, was im Handel ist.
Alle Neuheiten bekommen wir mit als Erste.
Und Sie natürlich auch -
wenn Sie die neuen Spiele vorbestellen !

Disc only:	64D	AM	ST	PC
# = auch auf PC 3.5" zu haben (A-Laufwerk!)				
◊ = nur für Amiga mit Speichererweiterung !				
Amiga500 Erweiterung auf 1MB:		99		
Erweiterg.+Railroad Tyc. oder +Monkey Isl.				169
Die gute Soundblaster Card PC				349
10 - Spiele - Wundertüte	129	219	219	219
3-DConstruction Kit (d) #	70	126	103	126
Antares ◊ #		66	66	74
Arborea Chrystals #		62	62	62
Bane of Cosmic Forge ◊ #		78		78
Billy the Kid #		61	61	70
Brat #		65	62	70
Broker King #	49	65	65	65
Chuck Rock		62	62	
Cohort Fighting for Rome #		74	74	74
Curse Azure Bds. ◊ #	62	74	74	74
Cruise for Corps		62	62	74
Death Knights Krynn ◊ #	62	74		74
Epic Goldrunner 3D #		65	65	78
B. Elliots NasCar Race #		82		82
Eye of Beholder ◊ #		74		74
Flight of Intruder F.O.T.I. #		78	78	91
Gates of Dawn - Fate		70	70	78
Gods #		62	62	70
High Energy vol. 2		70	70	78
Jules Verne Space 1889 ◊		91	91	91
Keys of Maramon ◊ #	43	62		74
Lemmings 1 #		62	60	86
Logical #	39	55	55	62
Magic Candle #	43			74
Mega Traveller #		70	70	86
MegaLoMania #		75	75	75
Metal Mutant #		70	70	70
Midwinter 2 Flames #		78	78	82
Moonshine Racer Hillb. #		65	65	70
Nam 1965-1975 ◊ #		70	70	86
PGA Tour Golf #		62	62	74
ProFlight Tornado FS		101	101	
Project Prometheus #	39	77	77	77
Railroad Tycoon #		86	86	95
Ret. of Medusa 2 (RM2) #	43	70	70	70
Robozone #	39	70	70	70
Rules of Engagement ◊ #		62		74
Sect. Monkey Isld. dt. ◊ #		78	78	78
Shadow Dander	40	62	62	
Silent Service 2 #		78		86
Sliders Technosport #		65	65	65
Space Shuttle Simulat. #		91	91	100
Spirit of Adventure #	39	66	66	74
Spirit of Excalibur #		78	78	94
Super Monaco GP	39	62	62	
Technopolis #		70	70	70
The Simpsons	39	66	66	
Toki	47	65	65	
Turrican 2 Final Fight ◊	39	62	62	
TV Sports Rollerbabes #		78		78
Ultima 6 #	65	83	83	82
Wing Commander 1 #		82		82
Winzer #	43	66	66	74

* * * * und alle anderen aktuellen Spiele * * * *

Einige Spiele der Anzeige sind erst angekündigt,
----- bitte jetzt schon mal VORBESTELLEN!-----
Fordern Sie unbedingt unsere kostenlose Liste für
Ihr Gerät an: **C64 / Amiga / Atari ST / PC.**

Ältere Listen / Inserate sind damitersetzt: 7.6.91
--- Irrtum/Änderung/Teillieferung vorbehalten. ---
Preise **nur** für Lieferungen in der o.g. Zeit gültig.

100% FUNTASTIC ComputerWare

1. **Die Auswahl komplett -**
2. **Jeder Preis o.k. -**
3. **Und der Service super.**

Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte.
Telefon-Bestellungen **Mo - Fr live**
von **10-12.30** und **14-17**, Fr. bis **15** Uhr.
Telefon-Bestellungen abends & weekend.

Wir beliefern Sie schnellstmöglich
per Post und per Nachnahme (+ DM 8.-)
gerne auch ins Ausland (-14%MWSt. + 16.-)

FUNTASTIC ComputerWare
Fachversand GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstraße 44 (kein Laden)
D - 8000 München 5
Telefon 089 - 260 95 93
Fax 089 - 268 138



ComputerSpiele - und nix anderes!
Seit 1985.



SCHWEIZ

SEGA

MEGA DRIVE

GAME BOY



031/57 71 59 + 031/8 59 12 33

MAKRO

BERNSTRASSE 128 • 3052 ZOLLIKOFEN

Tel. Bestellungen: Montag - Freitag 18.00 - 22.00 Uhr – Samstag ganzer Tag

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Eye of the Beholder Clue-Book

Teil 2

Das folgende Buch mit Anmerkungen trägt den Titel: Die Welt unter "Waterdeep". Es enthält ausgewählte Notizen vom selbsternannten "berühmten Archäologen" Wently Kelso. Die Aufzeichnungen beziehen sich auf die Karten im Kartenteil. Sie beschreiben seine Expedition zur dunkelsten Tiefe der Kanalisationsanlagen von Waterdeep.

Dieses Mal liefern wir Euch die Notizen, die Wently Kelso auf seinem schweren Weg durch das Labyrinth der Kanalisation notiert hat.

Level 1

oberste Kanalisationsebene

Unser Führer ist ein schäbiger Humanoide von unbestimmter Spezies. Seinen richtigen Namen kann ich nicht aussprechen, daher nenne ich ihn Bennet, in Angedenken an meinen räudigen Halbbruder mütterlicherseits. Während wir der Kanalisation folgen, hören wir die sanften Fußstapfen von großen, hundeähnlichen Kreaturen, auch als Kobolde bekannt.

3. Dieses Gegend wurde zur Kontrolle des Wasserzuflusses durch die erste Ebene des Kanalisationssystems benutzt. Wenn das Wasser vom Norden kommt, werden gewissen Gänge geschlossen, so daß die Ebene nicht überflutet wird. Das gleiche passiert, wenn das Wasser vom Osten kommt.

12. Dem Plan der Stadtkanalisation ist zu entnehmen, daß einige der Tore einen kontinuierlichen Wasserfluß über der Druckplatte benötigen, damit sie offen bleiben. Wenn das Wasser aufgehört hat zu fließen, schließt sich die Druckplatte, um den Rückstrom zu verhindern.

16. Dieses ist eine dumme Stelle für eine Sackgasse. Ich frage mich, ob uns hier etwas fehlt!

18. Unser Führer Bennet zeigt uns hier eine verborgene Tür. Er versucht (mit unsere Hilfe) die Tür mit dem Kopf einzurennen, scheitert jedoch. Hier muß irgendwo ein Knopf oder Hebel verborgen sein.

19. Wir haben eine Fluttür für den Notfall gefunden. Sie ist so konstruiert, daß bei Flut hier gefangene Arbeiter die Tür durch einen Druckknopf öffnen können. Das Wasser läuft in die zweite Ebene hinab und die Arbeiter sind gerettet.

21. Hier ist eine Vertiefung in der Nordwand mit zusammengerollten Papieren. Ich bin überrascht, daß die Dokumente erhalten geblieben sind. Ich war der Meinung, daß ungeschütztes Papier in der Kanalisation verrotten würde.

Level 2

mittlere Kanalisationsebene

Wir sehen in die lange, dunkle Grube, die in die zweite Ebene der Kanalisation führt, hinab. Der Geruch von verwestem Fleisch erfüllt die Luft und wir beschließen, daß Bennet, unser Führer, zuerst hinuntergehen soll. Er sieht in die Tiefe, bekommmt Angst und bleibt ca. 2 m tiefer stehen. Wir ermutigen ihn weiterzugehen, indem wir Steine in das Loch fallen lassen.

5. Hier ist ein Geheimgang, aber wir können keinen Hebel oder Knopf finden, um die Wand zu öffnen.

6. Diese Tür steht ein Stückchen offen und ist verklemmt. Bennet greift unter die Tür und versucht sie hochzuziehen. Da er jammert, nehme ich an, er hat sich verletzt.

9. Bennet hat uns darüber informiert, daß sich hier ein Geheimgang im Norden befindet. Wo führt nur dieser Knopf hin?

15. Wenn wir nur die Druckplatte unter der Grube treffen könnten! Ich bin sicher, dann würde sie sich schließen. Ich frage mich, wie schwer wohl unser Führer ist.

24. Unser Führer wurde von Faulschlammgas getroffen. Er torkelt einige Male und landet mit dem Kopf zuerst nach unten.

30-33. Dieser Bereich ist ein Notausstieg. Wenn das Wasser so hoch steigen sollte, daß die Arbeiter nicht mehr herauskämen, würden sie in diesen Bereich treten und an die Oberfläche teleportiert werden. Leider ist der Teleporter nicht intakt. Daher wird man nur in einen anderen Komplex der Kanalisation befördert. Ich weiß nicht, wie wir unseren Weg hier finden sollen.

40. Als unser Führer "R.A. T.S" liest, dreht er durch. Wir müssen ihn niederschlagen und zurückzerren. Laut des Grundrisses der Stadtkanalisation steht R.A.T.S. für Rapid Access Teleport System (schneller Zugang zum Teleportsystem). Ich frage mich, wohin es einen transportiert?

41. Dieser Bereich sieht aus wie eine Pendelverkehrshaltestelle. Wir drücken einen Knopf und die Tür gleitet zu. Dann drücken wir den Knopf erneut und hören ein eigenartiges Geräusch. Was bedeutet nur die Inschrift an der Wand?

51. Unser Führer warnt uns davor, den Knopf in dieser Wand zu drücken. Was weiß er? Ich drücke den Knopf trotzdem. Was wird nun passieren?

67. Dieses Schlüsselloch sieht anders aus, als die anderen, die wir gesehen haben. Benötigen wir dafür einen Spezialschlüssel?

Level 3

untere Kanalisationsebene

Der Gestank des Faulschlammgases verursacht uns Kopfschmerzen. Bennet sagt, daß diese Umgebung für den Kuo-Toa ideal ist. Wir werden Wachen aufstellen müssen.

2. Wir bekommen hier nur schwer Luft. Das Faulschlammgas nimmt uns den Atem und vernebelt uns die Sicht. Diesen Korridor gehen



wir schon seit Stunden entlang. Es scheint, als ob wir unsere Orientierung verloren hätten.

4. Der gleiche Geruch überkommt uns wieder. Wenn wir nur die Orientierung wiederfänden, könnten wir den Gang hinuntergelangen.

12-14. Hier finden wir drei beschlagene Silberschlösser. Unser Führer beschnüffelt das mittlere Schloß. Es ist ein wichtiger Bestandteil der wissenschaftlichen Methode, daß jedes Schloß nacheinander untersucht wird.

25-31. In diesem Zimmer ist eine Vielzahl von Gruben und Druckplatten. Wenn wir vielleicht die Druckplatten nacheinander auslösen, können wir den ganzen Raum untersuchen.

Aber ich frage mich, was in den Gruben zu finden ist? Vielleicht könnten wir Bennet hinunterwerfen und ihn nachsehen lassen.

40. Hier finden wir die Überreste einer Kämpferin. Ich wünschte, wir hätten die Möglichkeiten und die Zeit, sie wiederzubeleben.

46. Das Faulschlammgas ist so streng, daß wir in Ohnmacht gefallen sind. Als wir zu uns kommen, befanden wir uns in der südlichsten Ecke und schauten in die entgegengesetzte Richtung.

48. Bennet übersetzt die Runen an der Wand. Dort steht "Museum". Stellt Euch vor, ein Museum hier unten. Wie wunderbar, ich liebe Museen.



56. Um den Gang zu öffnen, müssen wir alle vier Edelsteine, die wir fanden, benutzen.

57-58. Das sind kaputte Teleporter. Wenn ihr hineintretet, werdet ihr in einen anderen Teil der Kanalisation teleportiert.

S-Z. Was für kuriose Statuen! Sie sind sehr lebensnah.

Level 4

obere Ebene der Zwergenruinen

Gerade als wir denken, unser Abenteuer nähert sich dem Ende, finden wir eine Treppe, die in den nächsten Level hinunterführt. Die Mauern in diesem Level sehen völlig anders aus, als die bisherigen. Könnten diese Treppen zu den sagenhaften Zwergenruinen führen?

3. Die Druckplatte auf der anderen Seite der Südtür macht Bennet nervös. Ich glaube, er ist immer noch vom Gift durcheinander, das er im Kampf mit der Riesenspinne abbekommen hat.

12. Eine neue Art Schlüssel! Ich meine, er ist aus Zwergenhand.

34. An der Wand dahinten befindet sich eine interessante Zwergenstatue. Es hat die Form eines Gargoyles mit einem erhobenen Arm. Unser Führer zog am Arm, aber nichts schien zu passieren. Diese Zwerge sind vielleicht Spaßvögel.

40. Hier ist eine weitere Gargoylestatue. Bennet zieht wieder am Arm und eine Grube schließt sich. Ob auch eine Grube zuging, als wir am Arm des anderen Gargoyles zogen?

59. Wir haben eine eigenartige Steinanhäufung gefunden. Auf jeder Seite befinden sich einige Symbole. Eines der Symbole scheint zu fehlen.

66. Noch eine Gargoylestatue. Nach einer gründlichen Untersuchung, ziehe ich am Arm, aber nichts geschieht. Unser Führer wird wieder nervös, obwohl keine Spinnen in Sicht sind. Ich fürchte, daß die mehrfachen Spinnenbisse ihm zusetzen.

70. Diese Tür macht uns zu schaffen. Vielleicht ist wieder ein Spezialschlüssel erforderlich.

82. Als ich an der Kette ziehe, hören die empfindlichen Ohren unseres Führers die Geräusche einer sich bewegenden Wand.

85. Hier ist eine Zwergenruine mit Inschrift: "Notausgang". Ich habe keine Ahnung, was das bedeuten soll.

89. Wir gehen weiter in Richtung Süden. Die Umgebung beginnt uns bekannt vorzukommen. Ich nehme das als gutes Zeichnen. Jedoch weiß ich nicht, wie viele Spinnenbisse unser Führer noch verkraftet.

Level 5

Zwergenruinen und -lager

Es ist erstaunlich! Nach all diesen Jahren Suche und harter Arbeit habe ich, Wently Kelso, die sagenhaften Zwergenruinen unter Waterdeep gefunden. Wir sind bereit, die zweite Ebene zu betreten. Welche Schätze werden wir finden?

2-3. Unser Führer liest uns die Inschrift der Rune an der Wand vor: "Sicherer Durchgang". Ich beschließe auszuprobieren, wie sicher das ist, indem ich den Führer in die Wand schiebe. Ich bin überrascht, er geht glatt durch.

14. Ich bin überzeugt, daß sich die Tür an der Westwand nicht von dieser Seite öffnen läßt. Bennet beschnüffelt ständig die Wände, als ob er auf etwas wartet.

24. Wir haben weitere Seitenanhäufungen gefunden. Hier fehlt ein anderes Symbol, als in der einen Level höher.

27. Hier sind Zwerge! Einer der Zwerge, Arnum, beansprucht dieses Gebiet als sein verlorenes Königreich. Er bittet uns, ihm bei der Suche nach Keirgar, dem Prinzen, zu helfen, der von Feinden der Zwerge verschleppt wurde. Ich verspreche zu tun, was wir können, um ihm bei seiner Suche zu helfen.

30. Hier treffen wir einen sehr netten Zwerg, der sich um den Schnitt in meinem Finger kümmert. Bennet bittet den Zwerg, sich die klaffende Wunde an seinem Kopf anzusehen. Es ist schwer, in diesen Tagen Hilfe zu finden.

48. Hier ist ein eigenartiges Schlüsselloch. Vielleicht ist ein Spezialschlüssel erforderlich.

72-83. Die Zwerge baten uns, in dieser Gegend vorsichtig zu sein. Vor Jahrhunderten wurde dieses Gebiet dazu benutzt, Sachen an die Oberfläche zu teleportieren.

Level 6

untere Ebene der Zwergruinen

Dieser Level ist verseucht von widerlichen Kreaturen, den Kenkus. Wir sammeln ihre Eier wegen des wissenschaftlichen Wertes. Unser Führer will eines zum Frühstück braten. Bei den Gedanken, ein Kenkuei zu essen, drehte sich mir der Magen um.

3. Dieser Raum wurde für diplomatische Begegnungen genutzt. Die Zwerge standen auf einer Seite der Druckplatte, die Feinde auf der anderen. Beide Seiten legten die Waffen nieder und die Gespräche begannen.

10. Wir treffen auf eine Person in einer dunklen Robe. Er ist sehr unfreundlich und nennt nicht einmal seinen Namen. Er steht nur da und starrt uns an. Ich hätte ihn herausgefordert, wenn wir es nicht so in Eile wären.

19. Ich glaube, wir haben eine klassische Zwergenpfeilfalle gefunden. Man tritt auf die Druckplatte und Pfeile kommen aus der Wand geschossen. Um meine Theorie zu bestätigen, lasse ich Bennet vor die Löcher treten, während ich mich auf die Druckplatte stelle.

22. Bennets empfindliche Nase hat uns zu dieser dunklen Grube geführt. Bevor wir ihn bremsen können, ist Bennet über den Rand geklettert und in der Dunkelheit verschwunden. Uns bleibt nichts anderes übrig, als ihm zu folgen.

33. An der Ostwand befindet sich eine Botschaft. Bevor ich mit der Übersetzung fertig bin, jammert Bennet, er hätte Hunger. Ich werfe ihm eine Ration zu, um ihn zu beruhigen. Bennet benutzt einen Pfeil wie eine behelfsmäßige Gabel und verschlingt die Ration. Ich wende mich mit Entsetzen wieder meiner Übersetzung zu.

Level 7

oberen Gebiete der Drow

Hier finden wir die Drow. Diese teuflischen, finsteren Elfen nur schlimmes anstellen. Was machen sie hier unten? Es liegt an uns, das Geheimnis zu lüften.

1. Ein Drow verstellt uns den Weg. Bennet opfert sein nächstes Frühstück und wir dürfen weiterziehen.

4. Als wir auf die Druckplatte treten, hören wir ein Zischen. Wir ducken uns alle hinter unseren Führer, da erfolgt eine Explosion.

15. Als wir uns weiterbewegen, hören wir das Zischen erneut. Nocheinmal ducken sich alle außer Bennet. Er sieht jedoch nicht sehr mitgenommen aus.

20. Als ich die Druckplatte betrete, kommen Skelette aus ihrem Versteck. Ich erhebe meine Hand und befehle den verwesten Biestern zu ihrem Meister zurückzukehren. Leider macht. das keinerlei Eindruck auf sie.

37. Ich nehme einen Pfeil aus Bennets Brust und lege ihn auf das Brett, aber nichts geschieht. Bennet schleicht weg und beschnüffelt die Nordwand.

38. Schon wieder eine Grube. Ich hasse Gruben. Bennet scheint sich jedoch in diesem Raum nicht zu fürchten.

44-57. Nach einer wissenschaftlichen Untersuchung glaube ich, daß die zehn "Zellen" Querverbindungen besitzen.

63. Dieses sieht aus wie eine der Steinanhäufungen, denen wir ab und zu über den Weg laufen. Sie stellen auf eine Art Tore dar. Wir müssen nur herausfinden, welcher Gegenstand an dem Tor fehlt.

73-81. Ich finde drei Inschriften und drei Hebel. Ich werde zuerst an dem Hebel ziehen, der den Gegenstand symbolisiert, den ich mir am meisten wünsche.

Level 8

geächtete Drow

Wir haben das Drowlager überlegt. Es gibt für uns keinen Weg an die Oberfläche zurückzukehren. Die einzige Möglichkeit ist, weiter nach unten vorzudringen. Die Drow scheinen Angst vor uns zu haben. Sie wollen uns nicht in die nächste Ebene folgen.

4. Dieses Schlüsselloch benötigt einen besonderen Schlüssel.

17. An der Nordwand befindet sich eine Inschrift. Nach reichlicher Untersuchung komme ich zu dem Schluß, daß es einem Edelstein ähnelt.

19. Vorsichtig untersuche ich ein Regal an der Ostwand. Während ich über den Sinn des Regals nachdenke, schnüffelt Bennet an einem der Südwände. Ich wünschte, er würde bei der Gruppe bleiben

25. Ich fürchte, Bennet ist schon zu lange im Untergrund. Er drängt uns, den Weg, den wir gekommen sind, zurückzugehen.

29. Bennet verursacht wieder Ärger. Er will immer noch umkehren und den Weg zurückgehen.

46 & 48. Bennet sieht verwirrt aus. Das wundert mich nicht, denn ich glaube, daß sein Hirn nicht viel größer ist als das eines Spatzen. Trotz Bennets Konfusion, gehen wir weiter.

51. Ich bin die ganze Zeit fasziniert von den komplizierten Mustern der Mauern dieser Gänge. Wir halten kurz an, damit ich sie näher betrachten kann.

54. Unser Führer liest die Inschrift an der Wand und ist wieder verwirrt. Ein gute Erziehung wäre, glaube ich, an Bennet verschwendet.

57. Ich sage zu Bennet, er soll den spinnenförmigen Knopf an der Westwand nicht berühren, aber er rutscht aus und trifft den Knopf mit dem Kopf. Ein komisches Geräusch ist zu hören und plötzlich werden wir von mehreren Höllenhunden angriffen. Wir rennen den Gang entlang, um zu sehen, ob der Weg frei ist, während Bennet zurückbleibt und die Höllenhunde in Schach hält. Die letzte Äußerung von Bennet, die ich höre, ist:"Sitz Junge! Sitz!".

67-71. Diese Knöpfe, Druckplatten und Gruben scheinen sich zu einem Muster zu verbinden. Bennet soll der Reihe nach alle auslösen. Ich werde die Reaktionen festhalten.

75 & 76. Wir sind eine ganze Weile nordwärts gegangen, nachdem wir den ersten dieser Punkte erreicht haben. Als wir jedoch den zweiten Punkt hinter uns lassen, geraten wir in eine Sackgasse.

Level 9

untere Bereiche der Drow

Wir haben unseren treuen Führer verloren. Ich zweifele nicht daran, daß er wieder an der Oberfläche ist. Wahrscheinlich sitzt er im "Yawning Portal Inn", ißt eine Hammelpastete und trinkt einen Krug Bier.

5-7. Nach gründlichem Studium. nehme ich an, daß die Worte an der Wand, am Regal und an den Knöpfen in irgendeinem Zusammenhang stehen.

8. Ich übersetze die Inschrift an der Ostwand. Die Wand scheint mir solide, so daß ich annehme, "die andere Seite" bedeutet die andere Seite dieses Raumes.

13. Der Westwand gegenüber befindet sich eine weitere dieser eigenartigen Steinanhäufungen. Ich werde die Wand untersuchen, um eine Theorie auszuprobieren, die besagt, daß die Nähe zu dem Tor eine Veränderung der Steine in der Wand zur Folge hat.

Im neunten Level verlassen wir unseren wackeren Wently und gönnen ihm einen Monat Ruhe. *mh/vw*

NO CREDITS 089/769 82 20

Titel	Amiga	Atari	IBM	C-64
3D CONSTRUCTION KIT	119.90	95.90	119.90	
4D SPORTS BOXING			72.90	
4D SPORTS DRIVING			72.90	
688 ATTACK SUB	65.90		74.90	
A10 TANK KILLER	75.90		89.90	
ADLIB SOUND CARD			249.00	
ADV.DESTROYER SIM.	68.90		68.90	
AIRCR.SCEN.DESIGN.			72.90	
AIRLINE TRANSP.PILOT			85.90	
ANTARES	62.90			
ARMOUR GEDDON	58.90	58.90		
ATOMIC ROBOKID	58.90	58.90		34.90
ATOMINO	58.90	58.90	62.90	34.90
AWESOME	75.90			
BAD BLOOD			89.90	
BAD LANDS	58.90	58.90		
BANDIT KINGS	85.90		65.90	
BANE OF T.COSMIC FORGE	85.90		85.90	
BARDS TALE 2	59.90		65.90	41.90
BARDS TALE 3	68.90			41.90
BATTLE COMMAND	58.90	58.90	68.90	
BATTLECHESS 2			58.90	
BATTLETECH 2			79.90	
BETRAYAL	72.90	68.90	75.90	
BIG BUSINESS			58.90	
BLUE MAX	68.90		75.90	
BOERSENFIEBER	62.90	62.90	72.90	41.90
BRAINBLASTER	48.90			
BRAT	58.90	58.90		
BROKER KING			65.90	
BUCK ROGERS	68.90		69.90	59.90
BUDOKAN	65.90		65.90	
BUNDESLIGA MANAGER	51.90	51.90	58.90	34.90
CADAVER	62.90	62.90		
CALIF.CHALLENGE TD1	29.90	29.90	29.90	
CAPTIVE	58.90	58.90		
CAR VUP	58.90	58.90		
CARTHAG	58.90			
CASTLES			72.90	
CELICA GT4	58.90	58.90		
CENTURION DEF. OF ROME	58.90		72.90	
CHALLENGER	68.90	68.90	78.90	48.90
CHAMPIONS OF KRYNN	65.90		72.90	58.90
CHAMPIONS OF RAJ			58.90	
CHAOS STRIKES BACK	62.90	62.90		
CHIPS CHALLENGE	58.90	58.90		34.90
CHUCK ROCK	58.90	58.90		
CHUCK YEAGERS 2.0	62.90	62.90	79.90	
CHUCK YEAGERS AFT				41.90
CHUCK YEAGERS COMBAT			72.90	
COHORT	75.90	75.90		
COIN OP HITS 2	68.90	68.90		48.90
COMMAND HQ			85.90	
CORPORATION	61.90			
CRYSTALS OF ARBOREA	58.90			
COVERED ACTION			89.90	
CURSE OF AZ.BONDS	68.90	65.90	72.90	61.90
CURSE OF RA	52.90	52.90	55.90	34.90
CYBERCON III	58.90	58.90		
DAMOCLES	62.90	62.90		
DAS BOOT	68.90		75.90	
DEATH KNIGHTS OF KRYNN			68.90	
DINOWARS	52.90			
DRACHEN VON LAAS	58.90	58.90	58.90	
DRAGON FLIGHT	75.90	75.90		
DRAGON WARS	65.90		65.90	41.90
DSCHINGIS KHAN	95.90		95.90	
DUNGEONMASTER		62.90		
DUNGEONMASTER 1MB	67.90			
E.HUGHES INT SOCCER	65.90	65.90		34.90
EDITION VOL 1	62.90	65.90		
ELITE	65.90	65.90	65.90	
ELITE PLUS			85.90	
ELVIRA	72.90	68.90	89.90	
ENCHANTED LAND	51.90	51.90		
EPYX SPORTING GOLD		58.90	58.90	45.90
EUROP.CHALLENGE TD2	29.90		36.90	26.90
EYE OF THE BEHOLDER	68.90		72.90	
F-15 STRIKE EAGLE 2	72.90		85.90	
F-16 COMBAT PILOT	65.90	65.90	65.90	48.90
F-16 FALCON	72.90	65.90	89.90	
F-16 MISSION DISC 1	50.90	48.90		
F-16 MISSION DISK 2	50.90	48.90		
F-19 STEALTH FIGHTER	85.90	85.90	95.90	
F-29 RETALIATOR	64.90	64.90	68.90	
FEUDAL LORDS	68.90			
FINAL WHISTLE	29.90	29.90		
FIRE & FORGETT 2	59.90	59.90		
FIRST YEAR THALION	62.90	62.90		
FLIGHT 4 DV			145.00	
FLIGHT OF THE INTRUDER			89.90	
FLIMBOS QUEST	63.90	63.90		36.90
FLOOD	65.90	65.90		
FOUNTAIN OF DREAMS			62.90	
FUGGER	51.90	51.90		34.90

Titel	Amiga	Atari	IBM	C-64
FULL BLAST	72.90	72.90	72.90	
GALACTIC EMPIRE	78.90	78.90	88.90	
GEM'X	39.90			34.90
GENGHIS KHAN	89.90		89.90	
GLOBAL DILEMMA			95.90	
GODS	58.90	58.90		
GREAT COURTS 2	65.90	68.90		
GUNSHIP	68.90		87.90	48.90
HARD DRIVIN 2	58.90	58.90	65.90	
HARD NOVA			72.90	
HEART OF CHINA			85.90	
HERO QUEST	58.90			
HILL STREET BLUES	58.90			
HILLSFAR`	58.90	58.90	58.90	48.90
IMMORTAL	62.90	62.90		
IMPERIUM	65.90	65.90	72.90	
INDIANA JONES ADV	65.90	65.90	72.90	
INDIANAPOLIS 500	62.90		65.90	
INT.3D TENNIS	59.90			34.90
INT.ICE HOCKEY	58.90			
INVEST	62.90	62.90		
ISHIDO	62.90		72.90	
JAMES POND	58.90	58.90		
JETFIGHTER 2			85.90	
JONES IN THE FAST LANE			68.90	
KAISER	95.90	95.90		
KEYS TO MARAMON			65.90	39.90
KICK OFF 2	59.90	59.90	65.90	39.90
KILLING CLOUD	68.90	58.90		
KILLING GAME SHOW	58.90			
KING'S BOUNTY			69.90	48.90
KING'S QUEST 5			85.90	
KING'S QUEST 5 VGA			95.90	
KLAX	49.90	49.90	65.90	34.90
KNIGHTS OF THE SKY			95.90	
LARRY 3ER PACK	109.00	119.00	119.00	
LAST NINJA 3				41.90
LEGEND OF FAIRGHAIL	72.90	69.90	82.90	
LEISURES. LARRY 3 dt.			85.90	
LEMMINGS	58.90	58.90	75.90	
LHX ATTACK CHOPPER			99.90	
LIFE & DEATH	58.90			
LIGHT SPEED			89.90	
LINKS			85.90	
LINKS COURSE BAY HILL CLUB			34.90	
LINKS COURSE BOUNTIFUL			34.90	
LINKS COURSE FIRESTONE			34.90	
LOOM	64.90	64.90	64.90	
LOOPZ	58.90	52.90	68.90	
LORD OF THE RINGS			85.90	
LOTUS ESPRIT CHALL.	62.90	59.90		41.90
M.U.D.S.	62.90		68.90	
M1 TANK PLATOON	69.90	69.90	89.90	
MAGIC CANDLE			65.90	39.90
MANCHESTER UTD	62.90	51.90	62.90	34.90
MANIAC MANSION	65.90	65.90	65.90	48.90
MARIO ANDRETTI			65.90	
MASTER BLASTER	62.90	62.90		
MEDIEVAL LORDS			79.90	
MEGATRAVELLER	62.90	62.90	75.90	
MERCHANT COLONY	72.90	72.90		
METAL MASTERS	62.90	68.90		
MIDNIGHT RESISTANCE	67.90			
MIDWINTER	65.90	65.90	73.90	
MIG 29 FULCRUM	85.90	85.90	85.90	
MILESTONES COMP	58.90	58.90		41.90
MONSTERPACK	58.90	58.90		
MOONBASE	75.90		89.90	
MUSCLE CARS	32.90		32.90	
NAM	68.90	68.90	85.90	
NEO STICK			58.90	
NEUROMANCER	68.90			
NIGHTSHIFT	51.90	51.90	51.90	34.90
NINJA REMIX	58.90	58.90		34.90
NORTH & SOUTH				34.90
OBITUS	75.90			
OIL IMPERIUM	51.90	51.90	51.90	34.90
OMEGA	72.90	72.90	72.90	64.90
PANG	58.90	58.90		
PANZA KICK BOXING	72.90	68.90	68.90	
PARADROID 90	62.90	62.90		
PGA TOUR GOLF	68.90		65.90	
PIPEMANIA	62.90	49.90	62.90	34.90
PIRATES	65.90	65.90	65.90	48.90
PLAYER MANAGER	51.90	51.90		
PLOTTING	58.90	58.90		
POOL OF RADIANCE	59.90		59.90	55.90
POPULOUS		siehe SIM CITY		
POPULOUS DATA D.	36.90	36.90	36.90	
POWERMONGER	72.90	72.90		
POWERPACK	58.90	58.90		
POWER UP	68.90	68.90		48.90
PREMIER COLLECTION				55.90
PRINCE OF PERSIA	62.90		62.90	
PRO FLIGHT	99.90			

Titel	Amiga	Atari	IBM	C-64
PRO SPORT CHALLENGE	68.90		68.90	
PROJECTYLE	65.90	65.90		
PUZZNIC	58.90	58.90		41.90
QUEST FOR GLORY 2			85.90	
RAILROAD TYCOON	75.90		88.90	
RALF GLAU EDITION	68.90	68.90	68.90	58.90
RESOLUTION 101	65.90	65.90	65.90	
RICK DANGEROUS 2	58.90	58.90	58.90	34.90
RINGS OF MEDUSA	65.90	65.90	65.90	39.90
RISE OF THE DRAGON			82.90	
ROMANCE OF THE 3 K.	109.00		109.00	
RVF HONDA	65.90	65.90		
SAVAGE EMPIRE			75.90	
SEARCH FOR THE KING	75.90			
SEC.OF MONKEY ISL.VGA			85.90	
SEC.OF MONKEY ISLAND	68.90	68.90	69.90	
SECOND FRONT	79.90		79.90	
SECRET OF SILV.BLADE			67.90	59.90
SEGA MASTER MIX	58.90	58.90		48.90
SHADOW DANCER	58.90	58.90		39.90
SHADOW OF THE BEAST 2	79.90			
SHERMAN M4	65.90	65.90	65.90	
SILENT SERVICE	64.90	64.90	64.90	41.90
SILENT SERVICE 2			85.90	
SIM CITY				48.90
SIM CITY ARCH. 1	39.90		39.90	
SIM CITY ARCH. 2	39.90		39.90	
SIM CITY TERR.ED.	37.90		37.90	
SIM CITY & POPULOUS	72.90	65.90	65.90	
SIM EARTH			85.90	
SKI OR DIE	68.90			
SKULL & CROSSBONES	58.90	65.90		
SOCCERMANIA	58.90	58.90		34.90
SORCERERS GET ALL GIRLS			62.90	
SOUNDBLASTER			349.00	
SPACE QUEST 3	85.90	85.90		
SPACE QUEST 3 dt.			85.90	
SPACE QUEST 4 VGA			85.90	
SPACE ROGUE	74.90		74.90	
SPEEDBALL 2	58.90	58.90		
SPINDIZZY WORLD	58.90	58.90		
SPIRIT OF EXCALIBUR	68.90		85.90	
SQUASH	58.90	58.90		
STAR CONTROL	68.90		68.90	41.90
STARFLIGHT	62.90	62.90		34.90
STARFLIGHT 2			66.90	
STEALTH FIGHTER				48.90
STORM ACROSS EUROPE	79.90			55.90
STORMOVIK SU25			69.90	
SUPER CARS 2	58.90			
SUPER CARS TD 2	29.90		29.90	
SUPER MONACO GP	58.90	58.90		34.90
SUPER OFF ROAD RACER	62.90	62.90	62.90	
SUPREMACY	69.90	69.90		
SWIV	58.90	58.90		34.90
TEAM YANKEE	66.90	66.90	79.90	
TEENAG MUTANT NINJA	68.90			
TEST DRIVE 2	62.90	62.90	62.90	41.90
TEST DRIVE 3			72.90	
TEST DRIVE 3 ROAD & CARS			35.90	
THEIR FINEST HOUR	72.90	72.90	72.90	
TIEBREAK TENNIS	58.90	58.90	72.90	37.90
TOKI	58.90	58.90		
TOWER FRA	68.90			
TRANSWORLD	72.90	72.90		49.90
TUNNELS & TROLLS			69.90	
TURRICAN	52.90	52.90		34.90
TURRICAN II	58.90	58.90		34.90
ULTIMA 5	73.90		73.90	
ULTIMA 6			89.90	62.90
UMS II	68.90	68.90	85.90	
VUKRULL			75.90	
W.GRETZKY 2			72.90	
W.GRETZKY ICEHOCKEY		62.90		
WAR OF THE LANCE			69.90	59.90
WARLOCK THE AVENGER	58.90	58.90		34.90
WARZONE	49.90	48.90		
WASTELAND				41.90
WHITE SHARKS	48.90			
WILD WEST WORLD	85.90			
WING COMM. MISSION 1			39.90	
WING COMM. MISSION 2			39.90	
WING COMMANDER HD			85.90	
WING COMMANDER LD			75.90	
WINGS OF FURY	62.90		64.90	
WINNING TACTICS	19.90	19.90		
WIZARDRY I			45.90	34.90
WIZARDRY IV			45.90	34.90
WIZARDRY V			45.90	34.90
WOLF PACK	75.90	75.90	88.90	
WONDERLAND	68.90	68.90		
WRATH OF THE DEMON	62.90			
X-OUT	51.90	51.90		34.90
Z-OUT	51.90			
ZAK MC KRACKEN	65.90	65.90	67.90	48.90

COIN OP

führt für Sie die starken Konsolentitel für Game Boy, NEC-PC-Engine, Super Grafx Sega Mega Drive und Sega Game Gear

Rufen Sie uns an unter 089 / 769 82 20 oder bestellen Sie die Komplettliste bei

NO CREDITS-COIN OP

Sie erreichen uns telefonisch unter 089 / 769 82 20
Werktags von 10.00 - 19.00 Uhr
Samstags von 9.30 - 13.00 Uhr
Versandanschrift:

NO CREDITS-COIN OP
Softwareversand Brosell
Prof.-Kurt-Huber-Str. 8
8032 Gräfelfing

Versand erfolgt per Nachnahme oder Vorkasse zuzüglich 9.- DM Porto u. Vp.
Versand ins Ausland nur gegen Vorkasse zuzüglich 11.- DM Porto u. Vp.
Preisliste gratis gegen Zusendung eines frankierten Rückumschlags

Nur Versand ! Kein Ladenlokal !

CREME de la CREME

Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Lemmings	92%	2/91
2	(2) Bane of the Cosmic Forge	89%	5/91
3	(3) Klax	89%	8/90
4	(4) Ishido	87%	1/91
5	(5) Champions of Krynn	86%	8/90
6	(6) Cadaver	86%	1/91
7	(7) Spindizzy Worlds	86%	2/91
8	(8) Red Storm Rising	85%	10/90
9	(9) Curse of the Azure Bonds	85%	1/91
10	(10)Turrican II	85%	4/91

Die besten Atari-ST-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Cadaver	86%	10/90
2	(2) Spindizzy Worlds	86%	2/91
3	(3) Rick Dangerous II	84%	10/90
4	(4) Paradroid 90	83%	12/90
5	(5) Sim City	81%	10/90
6	(6) Turrican	80%	12/90
7	(7) Turn it	80%	9/90
8	(8) Imperium	79%	8/90
9	(10)Turrican II	79%	4/91
10	(—)Flood	79%	9/91

Kaum ist "Railroad Tycoon" für MS-DOS nach einem vollen Jahr aus unseren Bestenlisten geplumpst, steht auch schon die erste Umsetzung bereit, den frei gewordenen Spitzenplatz einzunehmen. Mit 92% ist die Amiga-Version ganz nach dem Wunsch der (zu Recht) ungeduldig gewordenen Commodore-Spieler ausgefallen. Weitere zwölf Monate in unseren Charts sind Sid Meiers Eisenbahneropus gewiß. Allen, denen Dampflokomotiven und Güterzüge schon zum Halse heraushängen, sei ein Blick auf unsere "Nur Fliegen ist schöner"-Hitparade empfohlen. Die spaßigsten Fliegereien der letzten Jahre, von Hardcore-Simulationen wie Sublogic's "ATP" über Weltraumreisen mit Händlereinschlag ("Elite Plus") bis zu unbeschwertem 3-D-Geballer à la "Afterburner", wurden von uns zusammengetragen. Da dürfte für Piloten jedes Spielsystems etwas dabeisein. *wi*

Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(2) Secret of Monkey Island	92%	1/91
2	(3) Bane of the Cosmic Forge	89%	2/91
3	(—)Klax	89%	10/90
4	(4) Wonderland	88%	10/90
5	(5) Wing Commander	88%	12/90
6	(6) Links	87%	4/91
7	(7) Silent Service II	87%	10/90
8	(8) Ishido	87%	11/90
9	(9) Command HQ	87%	3/91
10	(10)PGA Tour Golf	86%	10/90

Die besten C-64-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Klax	87%	10/90
2	(2) Pool of Radiance	82%	11/90
3	(3) Atomino	81%	1/91
4	(4) Turrican II	81%	4/91
5	(5) Buck Rogers	80%	4/91
6	(6) Ultima VI	78%	6/91
7	(7) Tie Break	77%	8/90
8	(8) Pipe Mania	77%	8/90
9	(9) Puzznic	77%	3/91
10	(10) Secret of the Silver Blades	76%	9/90

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
11	(11) Phantasy Star II	Mega Drive	85%	8/90
12	(12) F-Zero	Super Famicom	85%	3/91
13	(13) Shanghai	Lynx	85%	3/91
14	(—) Parodius	Game Boy	85%	7/91
15	(14) Musha Aleste	Mega Drive	84%	4/91
16	(15) Hellfire	Mega Drive	84%	12/90
17	(16) Puzznic	PC-Engine	84%	9/90
18	(17) Probotector	NES	84%	12/90
19	(18) Rainbow Islands	Mega Drive	84%	1/91
20	(19) Gynoug	Mega Drive	84%	4/91

Nur fliegen ist schöner...

Platz	Titel	System	Power-Wertung
1	Wing Commander	MS-DOS	88%
2	LHX Attack Chopper	MS-DOS	86%
3	Red Baron	MS-DOS	85%
4	Elite Plus	MS-DOS	83%
5	Afterburner	PC-Engine	81%
6	Pilotwings	SFamicom	80%
7	Their Finest Hour	Atari ST	77%
8	Airline Transport Pilot	MS-DOS	76%
9	Dragon Strike	Amiga	74%
10	F-19 Stealth Fighter	Amiga/ST	72%

Ob im Raumgleiter, Jumbo-Jet oder hoch zu Drache: Sowohl zivile als auch militärische Fliegereien erfreuen sich großer Beliebtheit

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Super Mario World	Super Famicom	94%	3/91
2	(2) Klax	Lynx	90%	12/90
3	(3) Klax	PC-Engine	90%	12/90
4	(4) Tetris	NES	89%	8/90
5	(5) Klax	Mega Drive	89%	12/90
6	(6) Shanghai II	PC-Engine	88%	9/90
7	(7) Populous	Super Famicom	87%	4/91
8	(8) Ultima IV	Sega	86%	8/90
9	(9) Populous	Mega Drive	86%	11/90
10	(10) Thunder Force III	Mega Drive	85%	9/90

Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(2) Secret of Monkey Island	MS-DOS	92%	1/91
2	(3) Lemmings	Amiga	92%	2/91
3	(4) Chaos Strikes Back	Amiga	92%	3/91
4	(—) Railroad Tycoon	Amiga	92%	7/91
5	(5) Klax	Amiga	89%	8/90
6	(6) Bane of the Cosmic Forge	MS-DOS	89%	2/91
7	(7) Wonderland	MS-DOS	88%	10/90
8	(8) Wing Commander	MS-DOS	88%	12/90
9	(9) Silent Service II	MS-DOS	87%	10/90
10	(10) Ishido	MS-DOS	87%	11/90
11	(11) Ishido	Amiga	87%	12/90
12	(12) Sim Earth	Mac	87%	2/91
13	(13) Command HQ	MS-DOS	87%	3/91
14	(14) Links	MS-DOS	87%	4/91
15	(15) Klax	C-64	87%	10/90
16	(16) PGA Tour Golf	MS-DOS	86%	8/90
17	(17) Cadaver	Amiga	86%	1/91
18	(—) Spindizzy	Worlds	86%	2/91
19	(18) Cadaver	Atari ST	86%	10/90
20	(19) LHX Attack Chopper	MS-DOS	86%	8/90

KONTAKT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power Play-Contact bietet allen Computerfans die Gelegenheit, kostenlos eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben. Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Contact der **Oktober-Ausgabe** (erscheint am 20.09.91): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 5. August '91 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **November '91-Ausgabe** (erscheint am 18.10.'91) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu den vorbereiteten Coupon auf Seite 92.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf eine gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64

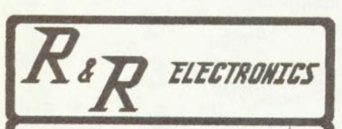
Verk. C64/128 + 1571 + Mon. + Mouse Interface + Turbomodul + Diskbox, Fernsehkabel + 2 Textprg. m. Lit., 2 HB + Spiele, VHB 600 DM. Tel. 05731/51794

Suche dringend Secret of Monkey Island, evtl. mit Auflösung. Tel. 0961/61766

Verk. C 64/ + Floppy 1541 + Datasette + Diskbox + 8 orig. Disks, z.B. X-Out, Test Drive II, VB 450 DM. P. Heberlein, Tel. 08105/8587

Suche F-14, Might II, TV S. Football und F-16 Combat, tausche gg. Buck Rogers und Fihter Bomber. Preis VB. Tel. 0208/21542, verl. Carsten

Suche preiswerten Drucker und Mon. für C64. Verk. Glücksrad, SH61, + 62, Eskimo Game und World Cup 90. Suche Lotus Esp. Turbo-Challange. Tel. 06831/86496



SOFTWARE

	ST	AM	PC
BADLANDS	69,95	69,95	69,95
BATTLE COM.	75,95	75,95	79,95
B. A. T.	94,95	84,95	84,95
BUCK ROGERS	99,95	99,95	99,95
DUNGEON M.	69,95	69,95	89,95
GREAT CO. II	69,95	69,95	69,95
LEMMINGS	69,95	69,95	a.A.
LEG.OF FAIRG.	69,95	69,95	79,95
LORD O.T.RINGS			94,95
M1 TANK PL.	75,95	75,95	89,95
MIG 29 FULC.	89,95	89,95	89,95
MONKEY ISL.	79,95	79,95	79,95
NAM 1965-1975	79,95	79,95	89,95
POWERMONGER	79,95	79,95	
RAILROAD TYCO.			89,95
RINGS OF MED. II	auf Anfrage		
SILENT SERVICE II			89,95
SIM CITY	74,95	74,95	74,95
SIM EARTH	auf Anfrage		89,95
WING COM.			99,95
WONDERLAND	84,95	84,95	99,95

HARDWARE

MEGA ST1	998,--
1040 STE	959,--
HD 20 MB	898,--
HD 30 MB	998,--
HD 40 MB	1198,--
NEC P20	898,--
ATARI POWERPACK	90,--

DER VERSAND ERFOLGT PER NN !
IRRTÜMER U. PREISÄNDERUNG VORB. !
VERS. BIS 300,- ZZGL. 8,- VERS. KOSTEN !
HÖHNE;PAYARD;GBR

Suche F-15, F-16, F-19, Gunship, Sim City, USS John Young, zahle pro Spiel 10 - 15 DM (für C64). Andreas Kappes, Kellerei Str. 24, 6930 Eberbach, Tel. 06271/3324

Verk. C 64 + Floppy 1541 II + viele Software + Datasette, 60 Orig.- Kassetten + 2 Joysticks + 2 Diskettenboxen + Maus mit Pad + Computertisch für 700 DM VB. Tel. 0911/685119

Verk. Football- Manager II, S. S. Ice Hoeckey, und auf Kassette Winter G., Das Boot (S.S.), Hanse und Nato Commander gg. Gebot. Tel. 0201/293632 ab 19 Uhr

Suche preiswerten C 64 I o. II mit Floppy 1571 o. 1581, zahle 310 DM. Olfas Siegemund, Josef-Schares-Str. 24, O-2520 Rostock 25

Verk. SST-Strategiespiele, z.B. Panzer Strike 40 DM, Gettysburg 20 DM u.a., Tel. 089/488268 abends

Verk. C64 I m. VC 1541 + def. F III + Ultima I-V + M. M. + Bard's T. III + Dragon Wars (Orig.) und ca. 100 Disks. Tel. 0561/2645 VB 600 DM

Verk. Spiele, Magazine (Game On, Magic Disk etc.) und sonstige Prg., Preis VS. Tel. 02362/64257

Suche dringend Rollenspiele Ultima I - VI. Biete dafür Spiele und Lösungen, schreibe an: Siegfried Sock, Rechbauerstr. 50, A-8010 Graz

Kaufe Joysticks. Auch defekt. Preis nach Defekt. Tel. 09163/8513, ab 18 Uhr, Andreas verl.

Suche Tie Break, Pirates, Sim City, F-16 Bomber, Turrican I + II, Act. Rep. Cartridge VI. Verk. Welltris. Angeb. an: M. Pusch, H.-Greif-Str. 29, O-8020 Dresden

Verk. C 64 mit Floppy, Joysticks und v. Spielen (z.B. Zak) 615 DM. Tel. 06781/33368, Sebastian Bohrer, P.S. Alles, außer Joy, 100 % o.k.

Verk. Invest, Sim City, J. a. Roter Oktober, 25 DM, R. z. Mittelpunkt d. Erde 20 DM (alles Orig.). Tel. 07254/4946 (Marc verl.)

Verk. über 40 Orig. für C 64, z.B. Buck Rogerm Death Nights, Bundesliga Manager, Sim City, FS2, Tel. 0641/61355 Lars

Verk. Orig. Games, m. Anl. und Verp. superbillig. TEst D 15 DM, Circzs Attr. 20 DM, Silkworm 20 DM usw., Liste anf.: Daniel Hyan, Oststr. 1, 7597 Rheinau

Suche Floppy VC1541 II u. eine Action Replay Cart. MK 6. Jens STephan, Nach dem Taubenberg 13, O-9900 Plauen/Vogtl

Verk. für C 64 disk Orig.: Fugger 30 DM, Taipan 20 DM, Patton VS. Rommel 30 DM, Preise VB, Tel. 07248/5455 fragt nach Björn

Verk. orig. Katakis, X-Out, zus. für nur 20 DM. Mathias Gruß, Feldstr. 22, O-2403 Bad Kleinen

Suche orig. Leather Goddesses of Phobos und Elite auf Disk. Tel. 0711/872122

Verk. Orig. M.U.L.E. und Norway 1985 und Final Cartridge III (Steckmodul). Holger Emmert, Dorfstr. 10, 3332 Querenhorst, Tel. 05358/578

Suche Komplettlösungen zu Bard's Tale I + II mit Plänen. Tel. 05631/8602

Suche zuverl. Tauschpartner für C64- Demos oder auch Games. Schreibt an: Sebastian Klein, Kl. Frankfurter Str. 1, 6200 Wiesbaden

Suche P-Play-Sonderheft 12 "Die 100 besten Spiele 1989". Tel. 06331/73351 VHB

GEOS-Grafiken ges., Thema: Reitsport + Fußball + Sport. Angeb. an: W. Schneider, PF 1120, W-8077 Reichertshofen

Verk. Int. 3-D-Tennis, Dragon Breed, Platinum, Invest, Blood Money, Sarakon, Weird Dreams, Crack Down, Dino Wars u.v.m., ab 20 DM. Tel. 06103/43663 Alex

Verk. 64'er 12 + 5/90 6 DM, 64'er Spiele Sonderhefte 42, 49, 52, 54 30 DM und Exos V. 3 (Modul) 20 DM. Alles für nur 50 DM + Versandkosten per NN. Tel. 02244/80729

Hammerfist, Blood. Midnight, Resistance, Deliverance je 25 DM, Geos 2.0 für 49 DM. Tel. 06062/1001, verl. Alexander, alle Spiele zus. für nur 75 DM

Suche Kontakt: Montags- Freitags von 18- 22 Uhr, Raum Oldenburg, oder Osnabrück. Tel. 0441/885743. Ich bin 18 Jahre alt und habe eine Wohnung.

Verk. Orig.- Spiele: Turrican I + II, Rock'n Roll, Pirates, Stunt Car Racer, Oil Imperium, Fugger, Katakis, je 25 DM. Tel. 0221/362946 (16 - 18 Uhr)

Wer kann mir Shanghai geben, biete dafür Football- Manager II oder 20 - 30 DM. Tel. 08531/3415

C-64, Schweiz! Suche Hollywood Strip- Poker pro (orig. mit Anl.), bezahle bis 12 sFr. Marcos Aguero, Müllerwis 28, CH-8606 Greifensee, Schweiz

Verk. Micropro. Soccer, Tom + Jerry usw. für PC, suche und kaufe, verk. Games. Tel. 0821/663543 (Tim)

Help! Suche Tauschpartner! Suche North & South, Starflight, habe u.a. Dragon Wars, Turrican I - II, Transworld, Klax. Tel. 0421/654860 (ask Tim)

Suche: TV Sports Football, Bundesliga Manager und gute Sport- und Strategiespiele, tausche auch. Tel. 0421/654860 Tim

Hilfe! Ich brauche unbedingt Karten für Curse of the Azure Bonds. Ich besitze das Spiel seit Jahren und habe noch nicht einmals das Kanalisationssystem gefunden. Bitte helft mir!. Tel. 0511/407906, Sa-So

Verk. Datasetten-(Soccer, Boss, und Finders Keepers) und Disketten-(Wizball und Basil) Games. Preise nach VB. Tel. 0531/842217 Dirk

Suche: Sim City, Turrican I, II, X-Out, The Bard's Tale, Lemmings und Dragon Wars. Preisangebote an: Christoph Fennel, Goethestr. 116, 3520 Kassel

Verk. C 64 II + Datasette + Joystick + Geos. Preis VB. Computer 100 % o.k., Angeb an: Martin Stoll, Rosenstr. 19, 7332 Eislingen

Suche Geos 128-Besitzer, bitte anrufen. Menzel Peter, Steinweg 10, 6140 Bensheim 3, Tel. 06251/79826

Suche dringend C64-Disks: Hawkeye, Turrican I + II, F-16 Combat Pilot, Neuromacer, Buck R., Ultima 6, Death Kni., Silver Blade. Kauf u. Tausch. Tel. 02382/85004 Rene

Verk. C64-D-Orig., pro Spiel 16 - 20 DM: Cabal, TV Sport Football, Spherical, Speedball, Pac Mania. Tel. 02382/85004 Rene

Verk. C 64 + Floppy 1541 + Datasette + Disk + Diskbox + Joysticks + Maus + Spiele, 100 % o.k., für 450 DM. Tel. 0211/4370405 15 - 18 Uhr

Suche Adventures in Basic geschrieben. Schickt Listen mit Blocks an: Thorsten Gast, Daimlerstr. 25, 8522 Herzogenaurach

Tausche Buch "Alles über den C 64" gegen gute 64-Spiele. W. Awischütz, Zwergstr. 5, 6752 Winnweiler, Tel. 06302/1859

Verk. C 64 + Floppy 1541, 1 Jahr alt + 200 Orig.-Spiele, gut erhalten, für 500 DM. Tel. 07121/74664 Rolf

Verk. Orig.-Spiel Transworld, Preis 40 DM, 100 % o.k., noch 2 Monate Garantie. Schreibt an: Sebastian Raulin, Schloßgartenallee 42, O-2786 Schwerin

Verk. billigst Orig. C-64-Prg. + Literatur: Data Becker-Bücher, u.a., sowie Run, 64'er und ASM-Jahrgänge. Tel. 09127/8853 Andreas

Suche Super Mario Bros. I + II, zahle bis 30 DM. Tel. 0511/445099 ab 16 Uhr

Suche Videotex-Modul für C64/128, zahle 190 sFr. Oliver Ryf, Delfterstr. 33, CH-5004 Aarau, Tel. 064/226126 ab 19 Uhr, Oliver verl.

Verk. C 64/128 + Floppy 1541 II + 10 Disketten + Box + Datasette für 500 DM oder tausche gg. A 500 ca. 3,5 Jahre alt. Tel. 05774/1243

Verk. C64 + Floppy 1541 II + Farbmonitor 1084 + 3 Joysticks + 3 Orig.- Spiele (z.B. Turrican) + Geos + Maus + Lit. für nur 700 DM (NP 1300 DM). Tel. 05302/1276

Verk. Orig.- Disks: Short Circuit 10 DM, Carrier Command 25 DM, Danger Freak 20 DM. Tel. 08407/500 ab 20 Uhr, Alex

Interface für Citizen 120 D billig abzugeben (neuwertig). Tel. 02238/56824

C 64 + 1541 + Geos + Lit. + Hardcopy-Modul zu verk., NP ca. 1000 DM, VB 350 DM. Ruft schnell an bei Marc Bornschier, Tel. 07151/68697

Verk. Spiele für C64/128. Liste gg. Freiumschlag (z.B. World Games, Thundercats, Bomber Jack usw.). Stephan Peters, Iburgerstr. 66, 4543 Lienen

Verk. C 64 II + 1541 II + Seikosha 180 VC + Reset-Schalter + 160 Disks + Orig. wie: E. Hughes Int. Soccer + Kick Off II, VB 800 DM, Tel. 06550/338 Oliver D., Gartenstr. 14, 5529 Arzfeld

Verk. u. tausche C 64-Games. Suche das Spiel Secr. of. Monkey Island. D. Leistner, Wiesenstr. 1, 6333 Braunfels 4

Biete Secret of Monkey Island usw., suche Wild West World, Wiz, Crown, Return of Medusa, Lemmings u.m., gute Games. Tel. 02541/71498 ab 20 Uhr, Uwe

Verk. wegen Systemwechsel C 64 II + Floppy 1541 II+ Mon. 1802 D + Diskbox + 80 Disks + 3 Joy + HB + viel ASMs, PP, Happy-Computer, 7 Mon. alt, VB 700 DM. Tel. 02207/4778

Verk. für 64er 50 Leerdisks, abschl. Box + Lightpen + 2 Orig., darunter Zac MC Kracken. Tel. 09306/1876 Florian verl., bitte erst ab 18 Uhr

Suche Leute zum Tauschen von Disks (C-64). Habe Spiele wie: Turrican II, Last Ninja III u.s.w., Dennis Plagge, Hollingen 14, A-4407 Emsdetten

Suche Parallelkabel für den C64/1541. Angeb. an: Daniel Schröter, Brunneweisestr. 96, CH-8164 Bachs/ZH



KLEINANZEIGEN

Verk. C 64 II, Floppy 1541 II, Datasette 1530, Maus, Diskbox + 60 Disks, Joysticks und weiteres Zub., Orig.-Spiele, Preis VB. Tel. 09392/8891

C-64 PD-Software-Anwender, Demos, Tunes, Demomaker usw., Liste auf Disk für 1 DM RP. von R. Kairies, Lönsring 15, W-2105 Seevetal 2, 100 % legal

C64! Suche guten Intromaker. Tel. 04962/1487 oder schreibt mir: Lars Krüger, Finkenstr. 3, 2990 Aschendorf

Verk. Ultima VI 45 DM, Turrican I + II (nur zus.) für 50 DM, Invest 25 DM, Curse of the Azure Bonds 25 DM, Ace 2088, Reflector, Weird Dreams und Steal Eagle je 10 DM. T. Henze, Höllenberg 1, 2091 Garstedt

Hilfe! Suche Speedball (nur Orig.-Disks + Anl.). Zahle was Ihr wollt. Angeb. an: Dirk Rudolph, Am Straußenkreuz 59, 4000 Düsseldorf 1

Suche zuverl. Tauschpartner für C64/128. Listen an: Daniel Bertsch, Marderbach, CH-3807 Isettwald, Schweiz

Verk. C64 m. Floppy VC 1541 u. Zub. für 200 DM. Dennis Eckert, Berg-am-Laimstr. 139, 8000 München 80, Tel. 089/4312040 (18 bis 19 Uhr)

Suche North and South und Rambo I. Bernd Gilckhorn, Sudetenstr. 19, 6334 Werdorf, Tel. 06443/1201 ab 19 Uhr

Verk. Orig. Rollenspiele Ultima IV + V (mit Karten & Komplettlösung), Curse of the Azure Bonds (AD & D), Mars Saga. Tel. 08364/8202 ab 19 Uhr

Tausche Italy 1990 Winner Edition gg. Ultima V. Tel. 0561/65042 ab 18 Uhr

Suche Spiele für C64. Team Suzuki, Maniac Mansion, biete bis zu 35 DM. Schreibt an: Jan. P. Körber, Stettinerstr. 122 a, 2093 Stelle

Verk. Orig.-Spiele für C64: Chambers of Shaolin 25 DM, Rambo III 20 DM, Xeno 12 DM, oder alles zus. 45 DM. Tel. 02973/6582 Eslohe-Sauerland

Suche Superstar Ice Hockey für C-64 oder ST. Jörg Gottschalk, Veerenholzstr. 52 a, 2850 Bremerhaven

Verk. C 64 II + Floppy, Drucker MPS 1200 + viele Spiele + Final Cart. + Mouse + Joystick + Datasettte, alles zus. 600 DM. Tel. 05331/77290 nach 18 Uhr

Suche Bard Tale 1-3, Out-Run, Sim City, New Zealand Story und alle Flugsimulatoren. Markus, Tel. 0451/605555 (Preis ca. 25 DM je Diskette)

Suche MK VI oder Action Replay MK V, zahle bis 70 DM. Angeb. an Rene Goldhammer, Neue-Str. 23, O-4721 Abberode

Verk. 15 Orig.-Spiele, z.B. Turrican I + II, Geos-System, ca. 200 Disketten, Game On, Magic Disk. Tel. 09273/8143 ab 16 Uhr

Suche Swapper für Demos, PD-Soft usw. auf dem C64-System. Tel. 06157/4492 ab 19 Uhr, 101 % Antwort

C64 I, 1541, F-16, F-19, Fighter Bomber + Zub. für 450 DM, alles 100 % o.k., selten benutzt, 1/2 Jahr alt. Tel. 08161/91299

Suche Tauschpartner für C64. Habe Games wie Turrican I u. II, Invest, Gremlins II u.m., schreibt an: Thomas Steil, Teichweg 1, 5450 Neuwied 1

Biete Software. Verk. oder Tausch. Fordert Liste an: Wo? Bei SWT, Lindern 15, 2838 Sulingen, 100 % Antwort

Verk. Datasette und 7 super Spielen (Two on Two, Formula One, Star Raider II, Solo Flight, Acro Jet usw.), alles zusammen. 80 DM, Tel. 02106/70603 Martin

Bards Tale III und Ultima IV, Orig.-Disk, nur je 30 DM. Tel. 0711/4202188

Suche: TV Sports Basketball, Rolling Ronny, Pang, Lemmings, Summer Camp, Gemx, Back to the Future II + III, Guns. Matthias Olk, Dachsweg 36, 29 Oldenburg

Verk. C 64 + 1541 II (Top-Zustand) + SSI-Orig. Secret of the Silver Blades für 400 DM. Holger Wolff, Ziegelhofweg 1 c, 6710 Frankenthal

Suche C 64-Tauschpartner, habe Last Ninja III, X-Out, Gunship, schreibt an: Achim Weber, Höhenstr. 12, 7541 Straubenhardt, 100 % Rückantwort

Suche immer Spiele. Tausche oder kaufe. Schickt mir eure Spiellisten. Andreas Rempt, Westheimer Str. 94, 3520 Hofgeismar.

Verk. Zak 30 DM, Spherical 15 DM, Asterix im Morgenland 20 DM, Cal. Games, World Games, Winter Games pro St. 20 - 25 DM, alles auf Disk. Tel. 05224/6687

Verk. gg. Höchstgebot BTX-Decodermodul II (NP 400 DM) für C64/128. Tel. 06222/2505 Marc

Biete 80 DM für Double Dragon I, II oder III. Bin auch interessiert für Wrestling-Games. Fragt nach Martin ab 14 Uhr. Tel. 0211/432546 (nur Disk C 64)

Verk. Orig. wg. Systemwechsel, auf Disk und Tape. Oldies but Goldies, z.B. Ultima V, Fugger, F-19, Gunship, Datamat, Mathemat, u.v.a., Tel. 0511/815233 Chr.

Turrican II günstig zu verkaufen. D. Beenken, Tel. 089/432588

Suche Tauschpartner im Raum Basel. Habe viele Top Games, z.B. Turr. I + II, X-Out, M. Resistance, Doub. D 1 + 2, usw., Tel. 061/618425

Verk. Bards Tale II und III, Orig. mit Komplettlösungen, je 45 DM, zus. 80 DM. Tel. 0231/870500

Suche: Hard Drivin, F-16 Combat, Atomino, Plotting, Super Off Road Racer, Heavy Metal, Paradroid. Matthias Olk, Dachsweg 36, 2900 Oldenburg

Wer verkauft günstig Floppy 1541? Kaufe auch gute C-64-Spiele. Angeb. und Liste an: Heiko Renner, Wettingerstr. 26, O-9400 Aue

Suche zuverl. Tauschpartner für C64. Viele alte und neueste Games vorhanden. Schreibt an: Bernd Alexander, Karl-Hagl-Str. 11, A-3910 Zwettl

C64/128 Public-Domain-Soft. Info kostenlos von: B. Schulz, Ratsseite 110, P-9344 Pobershau (Erzgebirge)

Suche Goliath-Eprommer und/oder Goliath-Karte (1 MB). Tel. 05155/1352

Verk. Dragon Wars, Red Storm Ris. usw., Lars Grahl, Ostlandstr. 50, 3256 Coppenbr. 1, Tel. 05156/8171 (nur Mittw. ab 19 Uhr), nur Originale (viele Rollenspiele)

Suche Tauschpartner für C64, habe Wings of Fury, Invest, Glücksrad u. noch andere Spiele. Schreibt an: Michael Greinert, Bahnhofstr. 27, 2377 Hohn

Verk. C64 + Farbmon. + 1541 II + Drucker + Cartridge + Diskbox + 60 Leerdisks + 5 Orig. + Joystick, VB 1100 DM. Tel. 0221/462577

Suche Tauschpartner für C64. Tommy Kammerer, Bahnhofstr. 26, 7634 Kippenheim 1, habe neue Spiele wie Turrican II

Suche Emmanuelle u. Emlyn Hughes Soccer, 100 % o.k., zahle bis 35 DM. Klaus Lohner, Wunderlichstr. 7, 7ooo Stuttgart 71 od. Tel. 0711/283846 bis 20 Uhr

Verk. Orig.- Spiele: Pirates, Invest, Gunship, Sim City, Silent Service, Hostages, Strike Fleet u.a., Tel. 06128/43533 ab 18 Uhr

Suche für C 64 Zak MC Kracken, Orig. in dt. mit VisaCode, bis 30 DM. Tel. 02823/8522

Suche Bard's Tale I + III und a. Rollenspiele, Zak MC Kracken, Invest, Fighter Bomber. Tel. 05123/34113 Tobias verl.

Biete Orig.: Might & Magic 35 DM, Knights of Leg. 40 DM, Starcross 30 DM, Eureka 25 DM + Silicon Dream 25 DM + div. ältere. Angebot an: Tel. 07133/15794

Wer verkauft mir New Zealand Story oder Magical Hat für 40 DM ? Tel. 0911/636875, Umkreis Nürnberg

Amiga

Verk. Invest 50 DM, F-29 30 DM, Indianapolis 500 45 DM, Orig. Tausche auch Invest und F-29 gg. Night Shift oder Zak MC Kracken, Tel. 040/7428822

Amiga-Club Duisburg sucht Tauschpartner. Bieten neueste Software: Monkey-Island, Space Quest III, Elvira, Sim Earth, Turrican II. Heiner, Tel. 0203/310918, 310576

Verk. A 500 + Maus (Pad) + HF-Modulator + 2 Sticks + Orig. Disks + Präsident 9-Nadler S/W-Drucker. Fast neuwertig, VB, 100 % o.k., Tel. 0431/729019 Kiel

Verk. Amiga Orig.-Spiele und Drucker Star LC-10 Color. Liste bei G. Probst, Schützenwall 73, 2300 Kiel 1. Verk. BTX-Decoder für C64!

Verk. Orig. Rainbow Island, EM. Hugh. Soccer, World Champ Soc., Fight. Bomb., Great Courts, je 40 DM, Cadaver, Lemmings je 50 DM, Matthias, Tel. 06221/167162

Suche zuverl. Tauschpartner für neue und alte Games. Schickt Listen an: Valente Daniele, Gscheibter Turmweg 6, I-39100 Bozen ITALY

Österreich: Verk. Amiga 2000 + 1084-Mon. + 3 LW (alle Formate) + ca. 230 (!) Disks + Mouse u. Joystick, alles 100 % o.k., Tel. 06434/4263

Verk. Orig., habe The Immortal, Powermonger, Midwinter, UMS, Battle Squadron, North & South u. andere Games. Alexander Becker, 2418 Ratzeburg, Tel. 04541/83644

Suche Tools-Utilities von allen bekannten Gruppen. Können auch Compilationen sein. Bei Interesse Tel. 02203/68045. Michael

Tausche: Orig. Wild West Worlds, ungebraucht, gg. F-19, S.F.C. Of Camelot, F-1 SS.E.II, Cadaver, Wing Com., Falcon-Miss. I + II oder 50 DM. Tel. 0221/7901207 ab 20 Uhr

Verk. Klax 35 DM u. Lemmings 40 DM (Orig. 100 % o.k.), suche: Super Wonderboy bis 35 DM. Tel. 089/762340

Suche 3,5 LW ext. oder Int. und 1 MB Speichererweiterung. Alexander Appel, Im Papendiek 63, 4900 Herford, Tel. 05221/31575

Suche A 500 + 1 MB Speichererweiterung + Farbmon. + min. 50 Disks + Diskbox für 900 - 1000 DM. Tel. 06898/24466 Stefan

Verk. Vindicators, Sidewinder, Batman, Turbo Out Run, Imp. Miss. 2, Last Ninja 2, Lemmings, Turrican 2, James Pond, Rick 2, Loom, Tel. 08195/372

Wollt Ihr Eure Software loswerden? Ich kaufe sie, auch in ganzen Beständen, bitte nur Orig., Tel. 05382/4858

Verk. für Amiga gebrauchte Originale. Katakis, Elite, Maniac Mansion, Populous, F-16, F-18 Interceptor, X-Out usw., mit Anl., Tel. 05382/4858

Kaufen Software, auch ganze Bestände, bitte normale Preise. Kaufe alle ab 1987, Listen an: Ole Brandenburg, Harriehausen 30, 3353 Bad Gandersheim

Achtung!

Aus Platzgründen können wir nicht immer alle Kleinanzeigen abdrucken, die für eine Ausgabe bei uns eingehen.

Falls Eure Anzeige mal nicht veröffentlicht werden sollte, dann schickt einfach einen neuen Kleinanzeigencoupon für die nächste Ausgabe.

ZilleSoft

Amiga

Titel	Preis
Antares	68,90
Armour Geddon	68,90
Bandit Kings	98,90
Bard's Tale III	68,90
Battle Command	68,90
Betrayal	78,90
Brat	63,90
Buck Rogers – Deutsch	98,90
Cash	63,90
Challengers	78,90
Chess Simulation	68,90
Chuck Rock	68,90
Cubulus	68,90
Eco Phantoms	68,90
Elvira	68,90
Exile	68,90
F-19 Stealth Fighter	78,90
Fate – Gates of Dawn	a. Anfrage
Gods	68,90
Great Courts 2	64,90
Hard Drivin II	68,90
Heart of the Dragon	68,90
Logical	58,90
Lemmings	63,90
Loopz	58,90
M.U.D.S.	68,90
M1 Tank Platoon	78,90
Moonshine Racers	63,90
NAM – Vietnam	78,90
Navy Seals	68,90
On the Road	68,90
Panza Kick Boxing	78,90
Paradroid '90	68,90
Powermonger	78,90
Powermonger-Data Disk	45,90
Railroad Tycoon	78,90
Secr. of Monkey Isl. Dt.	94,90
Shadow Dancer	68,90
Skull & Crossbones	68,90
Spindizzy Worlds	68,90
Spirit of Adventure	68,90
Superleague Manager	68,90
Swords & Galleons	68,90
Toki	68,90
Tower Fra	78,90
Transworld	68,90
Ultima V	73,90
Wonderland (1 MB od. 5 MB)	76,90

Atari ST

Titel	Preis
Armour Geddon	68,90
Big Business	58,90
Challengers	78,90
Chess Simulation	65,90
Chuck Rock	68,90
Curse of the Azure Bonds	78,90
Elvira	73,90
Epyx Sporting Gold	63,90
F-19 Stealth Fighter	78,90
Great Courts 2	64,90
Hard Drivin II	68,90
Invest	58,90
K. Off 2 – Final Whistle	35,90
Lemmings	63,90
Lotus Esprit Turbo Chall.	68,90
M1 Tank Platoon	78,90
Nam – Vietnam	73,90
Navy Seals	68,90
On the Road	68,90
Operation Stealth	68,90
Panza Kick Boxing	78,90
Powermonger	78,90
Powermonger-Data Disk	45,90
Powerpack	68,90
Speedball II	68,90
Team Suzuki	63,90
Team Yankee	78,90
Transworld	68,90

PC

Titel	Preis
Bandit Kings	98,90
Bard's Tale III	78,90
Big Business	63,90
Billy the Kid	68,90
Buck Rogers – Deutsch	98,90
Cardinal of Kremlin	49,95
Chess Simulation	68,90
Duck Tales	68,90
Elvira	98,90
Excalibur	98,90
Eye of Beholder	78,90
F-19 Stealth Fighter	98,90
Great Courts 2	68,90
Hard Drivin II	78,90
Jet Fighter II	98,90
Kings Bounty	78,90
Kings Quest V	98,90
Lemmings	78,90
Lexicross	78,90
Links	108,90
M.U.D.S.	78,90
M1 Tank Platoon	88,90
Mario Andretti	78,90
Panza Kick Boxing	78,90
Quest for Glory II	93,90
Red Baron	98,90
Rise of the Dragon (VGA)	98,90
Savage Empire	94,90
Monkey Island EGA Dt.	78,90
Monkey Island VGA Dt.	94,90
NAM – Vietnam	93,90
Silent Service II	88,90
Sim Earth	94,90
Transworld	78,90
Virus Wächter 1.50 Dt.	61,60
Wayne Gretzky II	88,90
Wing Commander	98,90
Wing Comm. Miss. Disk	44,90
Wizardry – Proving Grounds	49,95
Wizardry – Return of Wedna	49,95
Wizardry – Heart o. Maelst.	49,95
Wonderland (1 MB od. 5 MB)	93,90

Einige Titel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar und werden in den nächsten Wochen erwartet. Preisänderungen vorbehalten. Gesamtpreisliste kostenlos (bitte Computer und Power Play angeben!). Vorkasse + DM 5,-; PGAmt Essen, Kto. 402835-433, BLZ 360 100 43 Nachnahme + DM 10,- (inkl. DM 2,- Postgebühren), Ausland nur gegen Vorkasse + DM 10,- Versandkosten. **Schreiben Sie uns oder rufen Sie uns an (bitte nennen Sie dabei auch die Power Play): Jetzt mit neuer Anschrift und Ladenlokal!**

Zillesoft

Wall-Zentrum, 4130 Moers 1

Tel. 02841-28049

Fax 02841-170852

24 Std. Bestellannahme (Anrufbeantworter)

FUNSOFT

Hardware · Software · Zubehör

☎ (02162) 12363

Name	Amiga	MS-DOS	St.
A 10 Tankkiller	74,90	88,90	—
Aprentica	54,90	—	54,80
A-Mos	99,00	—	—
Airline Transport Pilot	—	99,00	—
Alcatras	69,90	79,90	69,90
Backgammon	54,90	—	—
Bane of the cosmic forge	89,00	89,90	—
Boxing manager	52,90	57,00	52,90
Billy the Kid	69,90	79,90	69,90
Blue Max	77,00	79,90	—
Buck Rogers	69,90	69,50	—
B.A.T.	79,90	77,90	79,90
Bards Tale 3	69,90	74,90	—
Battle Command	69,90	—	69,90
Betrayal	74,90	84,90	75,90
Big Business	56,90	64,90	56,90
Budokan	65,90	64,90	—
Bundesliga Manager	59,90	59,90	59,90
Crown	65,90	72,90	65,90
Cadaver	62,90	—	62,90
Codename Iceman	88,90	74,90	—
Colonels Bequest	89,90	99,90	89,90
Conquest of Camelot	90,90	99,90	89,90
Corporation	63,90	—	63,90
Corvette	73,90	—	—
Cricket Captain	60,90	—	60,90
Car Vup	68,90	—	68,90
Chace HQ 2	68,90	—	65,90
Countdown	—	79,00	—
Crimewave	69,00	79,00	69,90
Das Boot	—	79,90	—
Dino Wars	53,90	60,90	53,90
Dragon wars	68,90	70,90	—
Dragonflight	65,90	—	65,90
Dick Tracy	65,90	69,90	65,90
Elvira	79,90	99,00	79,90
Elite Gold (VGA 256)	—	84,90	—
EPIC	89,90	79,90	—
Eye of the Beholder	89,90	89,90	—
F 19 Stealth Fighter	68,90	85,90	68,90
Fatal Heritage	65,90	—	—
Final Battle	62,90	—	62,90
Fire & Forget 2	62,90	63,90	63,90
Flight of the Intruder	73,90	89,90	—
Football Manager	49,90	54,90	55,90
F 16 Falcon	75,90	90,90	75,90
Gettysburg	79,00	79,00	79,00
Galactic Empire	79,90	89,90	79,90
Genghis Khan	89,90	89,90	89,90
Great Courts 2	63,90	69,90	69,90
Hard Drivin 2	64,90	—	69,90
Harpoon	87,90	—	—
Hard Nova	—	79,90	—
Immortal	64,90	—	64,90
Inter.Soccer Challenge	59,90	64,90	59,90
International Icehockey	69,00	—	—
Invest	58,90	—	58,90
Ishido	62,90	72,90	62,90
Kick off	58,90	69,90	59,90
Kings Bounty	—	70,90	—
Kings Quest 4	84,90	84,90	74,90
Kings Quest 5	—	84,90	—

Name	Amiga	MS-DOS	St.
Lemmings	59,90	69,90	59,90
Legend of Faerghall	65,90	72,90	65,90
Leisure sult Larry 3	85,90	99,90	85,90
Loom	70,90	70,90	70,90
Lost Patrol	59,90	—	59,90
Light Queast	64,90	69,00	64,90
Links	—	89,90	—
Loops	57,90	—	57,90
Lord of the Rings	—	89,90	—
Lost patrol	59,90	74,90	59,90
MIG 29 Fulcrum	89,90	89,90	89,90
M.U.D.S.	69,90	75,90	69,00
M.U.L.E. DELUXE	79,00	—	—
Nam	79,90	89,90	79,90
NARC	65,90	—	65,90
Operation Stealth	59,90	76,90	59,90
PC Globe 4.0	—	149,00	—
Pang	65,90	69,90	65,90
Panza Kick Boxing	72,90	—	71,90
Pool of Radiance	—	—	65,90
Populous	65,90	65,90	65,90
Port of call	—	79,90	—
Powermonger	64,90	69,90	64,90
Railroad Tycoon	79,90	85,90	—
Reederei	49,90	59,90	41,50
Rick Dangerous 2	59,90	—	58,90
Rings of Meduas	65,90	65,90	59,90
Super Monaco Grand Prix	64,00	—	64,00
Slim Earth	89,90	99,90	89,90
Space Quest 4	—	87,90	—
Star Control	—	72,90	—
Stratego	—	74,90	63,90
Speedball 2	69,90	—	—
Spielend lernen -6 Jahre	59,00	—	—
Spindizzy World	64,90	—	—
Stellar 7 (VGA)	—	69,00	—
Team Yankee	75,90	79,90	75,90
The Second World	53,90	60,90	53,90
The Secret of Monkey Island	65,90	69,90	65,90
Their finest Hour	69,90	69,90	70,90
Thunderstrike	65,90	75,90	65,90
Titano	50,90	49,90	—
Transworld	64,90	73,90	64,90
Team Suzuki	65,00	—	65,00
Traders	69,00	74,90	—
UMS 2	63,90	—	—
Ultima 5	70,90	70,90	70,90
Ultima 6	—	79,90	—
Wings	72,90	79,90	—
Wings of Death	67,90	—	67,90
Wonderland	69,90	79,90	—
Warlords	69,00	74,90	—
Wayne Gretzky 2	74,90	79,90	—

Speichererweiterung
für A 500, Aku-Uhr, abschaltbar
119,- DM

Roland LA PC-1, die ultimative Soundcard

Hardware Amiga

3.5 ext. Laufwerk, abschaltbar, durchg. Bus	DM 179,00
5.25 ext. Laufwerk, abschaltbar durchg. Bus	DM 249,00
3.5 intern. Laufwerk	DM 159,00
Maus High. Pes. mit Mousepool	DM 65,00
Maus, Optische Maus (o. Kugel)	DM 118,00
Turboboards 68020 u. 68030 o. A.	

Hardware PC

Adlib m. Juke Box	DM 229,00
Adlib m. Composer	DM 279,00
Soundblaster dt. Anl.	DM 339,00
Gravis Mousestick	DM 199,00
VGA Kart 512 Kb	DM 289,00

Super Famicon/Mega Drive
Spiele in reichhaltiger Auswahl vorhanden!

Versand: Vorkasse + DM 5,-/Nachnahme + DM 8,-/Ausland nur Vorkasse + DM 15,-
Bestellung: Tel. (02162) 12363, 13.00 - 20.00 Uhr Fax. (02162) 350167

Funsoft W. Lennartz
Hermannstr. 11, 4060 Viersen 1
und Hagewinkel 73, 4156 Willich 4

Für Druckfehler keine Haftung, Preisänderungen vorbehalten. Preisliste DM 1,60 in Briefmarken.



Verk. F-19, M1-Tank, Football, T. f. Hour, Pirates, Red Storm, North & South, Second Front, Sim City, Battleshawks 1942, je 20 DM. Tel. 040/817712 Oliver

Suche Superstar Ice Hockey, zahle gut. Tel. 02301/13432 (ab 17 Uhr)

Hallo Leute!! Verk. Indi (Adv.), Cadaver, Tower of B., Blood Money zu Preisen von 25-45 DM. Wohne im Taunus, Tel. 06173/78878

Verk. Amiga-Originale! 20 DM: Beachvolley, Speedball, Atomix, Xenon II, Harddrivin, Infestation, Turrican II 40 DM u.a., Sebastian Skarupke, Lemmchen 8, 6500 Mainz

Verk. folgende Orig.- Software: Chaos Strikes Back, Xenon II, Megablast, Bloodwych, für je 50 DM + NN. Tel. Sa 18 - 20 Uhr 08505/2190

Verk. topaktuelle Amiga- Software. Anfänger willkommen, preisgünstig und zuverlässig. Alex Holland, Ruhrtalstr. 41, 4300 Essen 16, Tel. 0201/491195

Verk. Orig. Austerlitz 30 DM VHB, suche Supremacy. Alexander Dembach, Werner-Hilpert-Str. 99, 6200 Wiesbaden, Tel. 0611/460489

Verk. Space Quest + Buch für 25 DM, Limes + Napoleon, Asterix, Grid Start je 10 DM, Ret. to Atlantis, Ferrari F-1 je 15 DM. Tel. 0931/887428

Verk. Secret of Monkey Island dt. nur 49 DM, Amiga Fun 4/91 nur 9 DM u. Las Vegas für 8 DM. A. Bähr, Fr.-Engels-Ring 76, O-1253 Rüdersdorf

Tausche Dungeon Master gg. Eye of the Beholder. Verk. Midwinter, Interphase für je 30 DM, F-19 für 50 DM. Tel. 02641/24192 Jörg

Verk. Amiga-Games - Suche/tausche Game-Boy-Module. Verk. Atari-Konsole. Tel. 02173/12250 Ingo

Verk. Drucker Star LC-10, leicht beschädigt, Abdeckplatte VS 325 DM. Tel. 05451/7715

Suche dringend das DV-Prg. "DB Man 5", bitt melden bei Tel. 05175/1792, Steffen

Habe: Dragon Flight und Legend of Fearghail + Lost Dutchman Mine. Tausche gg. Sim Earth, Dungeon M., Silent S. II + Panza, Tel. 05141/84397 Heinz

Verk. Amiga-Orig. (z.B. Elvira, Monkey Island, Lemminge) und Game-Boy-Kassetten. Jochen Till, Tel. 08142/9147 ab 16 Uhr

Verk. Orig.- Spiele: Immortal, Zak MC Kracken je 35 DM u. Larry II zu 45 DM. Tel. 06241/45954, Oliver verl. ab 17 Uhr

Verk. Amiga Orig.- Spiele!! The Untouchables 35 DM, Full Metal Planete 35 DM, Dino Wars 60 DM. Tel. 07621/52482 Thomas Knittel

Suche Orig. Super Star Ice Hockey für A500. Tel. 0611/61470 ab 17 Uhr, Jürgen verl.

Suche Rainbow Warrior, Wasteland, Oriental Games, Little C. People, im Tausch gg. 20 Mad-Hefte. Tel. 04361/1238

Verk. Analog-Joystick für Amiga für 89 DM. R. Labahn, Spiegelberg 17, O-2400 Wismar

Larry-Fan hat das Nontooyt-Magazin von LSL 3 verloren, hohe Belohnung. Von: Marco Louis, Pfaffenbergstr. 54, 6750 Kaiserslautern, helft mir schnell

Verk.: Monkey Ilsand 55 DM, Indy III Adv. 35 DM, Bismarck 10 DM, zus. 90 DM, alles komplett dt. Originale. Suche Airborne Ranger. Tel. 08441/2031 Fabian

Verk. o. tausche Amiga-Orig. per NN 40 DM, Resolution 101, Dragons Lair, Populous u.a. Tel. 02822/52415, 4240 Emmerich 1, Schäfer, Frankenstr. 33, Liste

Suche dringend Spiele f. Amiga bis 45 DM: TranSwolrd, Powermonger, Pirates usw., schickt Liste an: Nico Hoeffelman, Görlitzerstr. 6, 6550 Bad Kreuznach, nur Orig.

Suche Amiga-Games: Eishockey aller Art, z.B. Wayne Gretzky, sowie Return of Medusa, White Death, Wing Com., Angeb. an: A. Weber, Markt 12, O-7293 Belgern

Rock'n Roll, Gunship, Falcon MD I + II u.a. je 30 DM, suche UMS II, tausche auch. Tel. 04141/84693 ab 17 Uhr

Suche gute Originale. Tausche auch gg. meine Orig., Liste an: S. Profittlich, Auf dem Grevel 25, 5307 WTB.-Villip. Bei RP garant. Antwort.

Verk. Dungeon Master 25 DM, Interphase 20 DM und Archipelagos 20 DM. Tel. 0951/54284 Klaus Lindenmayr

Verk. Orig.: Saint Dragon 30 DM, Dragon Breed 20 DM, The Plague 30 DM. Tel. 0711-446242 nach 18 Uhr, Robert verl.

Wahnsinn! 150 Amiga- Tips, Cheats, Lösungen u. Karten für billige 10 DM bei: R. Wernard, Schwarzenstein 42, 8678 Schwarzenbach/Wald

Suche Orig. Monkey Isl., Kings Q. + Space Q. + Police Q., Chaos Str. Back, Maniac Mansion, Zak, Lemmings, Populous je 20 - 30 DM, Zdenek Hajekna, Belidle 65, 15000 Prag/ CSFR

Suche Tauschpartner für Amiga. Listen und Disks an: S. Sandstede, Fichtenweg 4, 2906 Tungeln

Amiga Power sucht noch Mitglieder. Kostenlos!! PD-Serie!! Zeitung, PD-Pool!! Info gg. RP bei: Amiga Power, c/o M. Wotruba, Kaiser-Fr.-Al. 30, 8400 Regensburg

Suche TV-Tuner (am besten von Philips) zum Anschluß an Amiga-Mon. 1084S bis zu €0 DM. Tel. 02226/4717 Thorsten

Suche Infocom-Adventures, Viking Child, Ports of Call (nur Orig.), kaufe oder tausche. Tel. 05191/16725 Jens

Verk. Orig. Lemmings, Speedball II je 50 DM, Delbol Alex, Fabiolastr. 23, 5880 Lüdenscheid, Tel. 02351/54174

Suche Tauschpartner im Raum Wuppertal/Remscheid. Suche: Larry III + The Black Cauldron für ca. 40 DM bzw. 25 DM, 100 % Antwort. Tel. 02191/668373 Nicolai

Achtung!! Suche Orig. "Curse of Azure Bonds". Melden bei: Michael, Tel. 0201/461891

Verk./tausche orig. Cadaver, Lemmings, Sim City, suche Railroad Tycoon, Chaos Strike Back und Pirates (nur Orig.). Tel. 089/488146 Markus

Suche Softwaregames. Listen an: Sascha Schaul, Dornerstr. 6 a, 5226 Reichshof-Berghausen. Tel. 02261/55347

Suche TV-Sports Basket, Codename Iceman, Brat., tausche auch gg. Monkey Island, Lemmings, Larry III, Elvira, Indy III. Lars Janson, Tel. 06243/5550

Suce A 500 + 1 MB, er darf nur 1 Jahr alt sein und höchstens 700 DM ksoten. Tel. 05962/494

Suche Festplatte + Orig. Dragons Wars, M + M 2, Bat für A 500, nur Raum Würzburg, Fulda, bin Selbstabholer. Gangolf Gering, Schießhausstr. 9, 8700 Würzburg

Verk. Soccer Mania C4, Fußballspiele, Populous, Austerlitz je 25 DM, alle mit dt. Anl. Tel. 02374/15997

Verk. Orig.- Spiele: Grand Monster Slam, Bozuma, Gemini Wing für je 10 DM. Tel. 06237/3846

Amiga!! Neueste Games und Anwender. Gratisliste anfordern bei W. Koller, A-1142 Wien, PF 231, Österreich

Verk. Genghis Khan 60 DM, Legend of Faerghail dt. 40 DM, Ports of Call 40 DM, suche Warlords. Tel. 05641/1797

Verk. 14 Orig. Games 20 - 50 DM, Dung. Master I + II, Pirates, Cadaver, Op. Stealth, Budokan, Flood, Champ. of Krynn usw., Erstbesitz, alle dt., Tel. 07657/296 ab 17 Uhr

Suche: Amiga-Farbmonitor 1084 (Top Zustand). Zahle bis 300 sFr. Tel. CH-064/711112

Suche A 500 bis 500 DM. Auch Erweiterungen. D. Queißer, Müllerstr. 1, O-1590 Potsdam

Verk. Powermonger 35 DM und Savage 18 DM. Tel. 05171/56959

Tausche Turrican II, Populous und RVF-Honda gg. Monkey Island dt. (oder gg. Railroad Tycoon). Tel. 08550/591

Sim Earth für Amiga zu verk., Zuschlag bekommt Meistbietender. Meldet euch bei: Markus Dreimann, Tel. 02581/3144

ST-Originale zum Verkauf: Giants (4 Spiele), Epyx: The Games, Buggy Boy je 20 DM, Starray, Soccer King, Bloodwych, Western Games, Power Drift, je 10 DM. Tel. 0871/51695

Verk. Orig. C. Command 30 DM, UMS incl. Scenery- Disc für 45 DM, Lost Patrol 35 DM, Austerlitz 29 DM, Bundesliga M. 35 DM. Nadig, Tel. 07561/5867

Tausche Lemmings gg. Space Quest 3 oder Larry III, Disketten müssen 100 % o.k., sein. Nur Orig. Nicky Nitsche, Laboerweg 60, 2305 Heikendorf

Schweiz: Verk. brandneue Amiga-Soft. Roger Horvath, Neueneichweg 37, CH-4153 Reinach. Tel. 061/7112381

Suche A 500. Wer ihn verk. will, der meldet sich bitte bei: Sebastian Reichel, Im Weinklauer 16, 6501 Stadecken 2, Tel. 06130/1999.



KLEINANZEIGEN

Verk. Orig.- Games: Hard Drivin 35 DM, Super Soccer 35 DM, Warlocks Quest 20 D, 100 % o.k., Tel. 07751/5403

Verk. orig. Rockn & Roll, Dungeon Quest 25 DM, Testdrive II, Ghostbuster II, Driv. Force 30 DM, Starf. II, Co II, Chess, KQ 4, Unreal. Flight II 35 DM. Suche div. Spiele. Tel. 02504/7177

A 2000 mit viel Zub. für VB 1800 DM zu verk., Informationen unter Tel. 0771/61839, Jürgen

Verk. Dungeon Master I + II, Champ. of. Kr., Might and Magic II je 40 DM und Kampfgruppe 30 DM, verk. div. Lit., Tel. 07041/41026 oder Tel. 07041/5990

Suche gebr. A 500 für 400 - 500 DM. Angeb. an: A. Maier, Tel. 07072/8273 Reutlingen 2

Verk. folgende Orig.-Spiele für Amiga. Lemmings, Rainbow Islands, Turn it, Loom (dt.) für je 25 DM. Adr. Holger Langer, Friedhofstr. 38, 4100 Duisburg 12

Tausche Megadrive gg. A 500-Festplatte und 5,25 Zoll- LW gg. 3,5 Zoll-LW. Tel. 09606/8978 ab 17 Uhr, fragt nach Günter

Group Amiga sucht noch fähige Coder für Intro-Demo-Prg. Tel. 0211/705496 Dani

Verk. A 500 + Joysticks + HF-Mod. + Disketten + Diskbox + RGB-Kabel für 700 DM FP. Tel. 0208/874019 ab 18 Uhr

Verk. für Amiga (Orig.) Wonderland 60 DM, Maupiti Island 50 DM, Kings Quest I + II zus. 50 DM, Tel. 02374/74097

Suche Tauschpartner für Amiga-Software. Schickt Listen u/o. Disks an Dominik Sonntag, Höckertwiete 3 b, 2000 Norderstedt (bei HH)

Tausche orig. Midwinter (kpl. dt.) gg. On the Road. Tel. 0831/10797

Verk. Amiga-Tutor inkl. Space Ace-Demo, Spiele-Tips u. Lösungen, außerdem meine "The Best of Fish-PD-Sammlung, 30 Disks, Tel. 02303/14009

Suche für Amiga das Spiel Colonial. Frank Stölting, Wassermannstr. 2, 4800 Bielefeld 15, Tel. 05206/1338 ab 19 Uhr

XCOPY II + Prof. + HW 89 DM, Plague, Neurom., Manh. NY 45 DM, Bl. Angel, P. Sat. D., G. Nius 30 DM, Platinum II 40 DM, S. Kemmerling, Tessiner Weg 8, 5000 Köln 80

Verk. Spiele zu abs. Niedrigpreisen, z.B. Cadaver, Gods, Lemmings u. Turrican II. Alle Orig. u. mit dt. Anl., PF 1130, 5427 Bad Ems

Suche Orig. M.U.D.S. - Amiga. Tel. 04956/2923 Ralf 19 - 21 Uhr

Amiga-PD. Jede Disk nur zw. 0,60 - 2,00 DM. Info's gibt es bei: Kai Lipphardt, Göthestr. 13, 3507 Baunatal 1, Info's natürlich gratis

Verk. Orig. für Amiga! Liste gg. 1 DM RP. Thorsten Fischer, Zillestr. 36, 4353 Oer-Erkenschwick, alles billig und komplett

Verk. A 500, mit Drucker & Zub. nur 850 DM, möglichst Raum NRW. Tel. 02261/61189 (Karsten) ab 17 Uhr

Verk. orig. F-16 Falcon 55 DM, Larry II 55 DM und F. W. Dizzy 15 DM, zus. nur 110 DM, fragt tgl. ab 17 Uhr unter Tel. 09122/14394 nach Thomas

Tausche Atari 800 XE gg. Hill Street Blues oder F-15 II. Meldet Euch bei Florian Meis, Tel. 08856/1302

Verk. Orig. Century, aber auch Tausch gg. anderes möglich. Frank Wolber, Görlinger Zentrum 26, 5000 Köln 30, Tel. 021/5002610

Suche 100 % Tauschpartner für meine umfangreiche Amigasoftware, schickt Eure Listen an: Jochen Daub, Feldstr. 17, 6340 Dillenburg 3

Suche "Turrican" II für Amiga. Biete dafür Flood (Powerwertung: 80%). Tel. 07123/34738

Verk. Orig.: Chaos Strikes Back, The Secret of Monkey Island je 50 DM, Tel. 0431/735052

Ich suche für Amiga Sport-Spieledisketten. Speziell Fußball und Tennis. Schickt Eure Liste an: Michael Zibbar, Oberfeld 85, 8130 Starnberg, Tel. 08151/16930

Suche Tauschpartner für A 500, bin 100 % zuverl., Liste/Disks an: Constatin Adler, Münchnerstr. 7, 8195 Deining

Suche gebr. A 500 mit Zub., zahle bis 750 DM. Tel. 0521/204125, nach Johannes fragen

Verk. Beach Volley 15 DM, Blue Angels 20 DM, Interphase 20 DM, Keef the Thief 15 DM, Trivia Trove 25 DM. Tel. 02106/81263 Martin, 15 - 18 Uhr

Suche alle Starflight-Clue-Books (Teil 1-5) für bis zu 30 DM. Angeb. an Frederik Ring, Kirchstr. 9, 8061 Prittlbach, oder Tel. 08131/71188

Verk. Orig. Falcon, F-19, 688 Sub, F-29, F-16 Combat u.v.m., je 40 DM. Liste bei Robert Hermann, St.-Veit-Str. 8, 8851 Lechsend, suche Broadcast Titler 2

Verk. A 500 mit 2 Joy, 10 Orig.-Spielen, Mon., Maus, 3 Büchern und wenn du willst mit Tisch, VHB 1200 DM, ohne Tisch 1000 DM. Tel. 07031/604088

Verk. Orig. PQ1, SQ2, je 35 DM, PQ2, KQ4, SQ3, Larry III, Elvira, Loom, Capative, Colonels Bequest je 45 DM, Tel. 02374/15779 Rüther

Suche Tauschpartner, habe viele neue Games. 100 % Antwort. Schreibt an: Henry Krüger, Leo-Fox-Str. 18, O-2520 Rostock 25

Verk. TV-Mod. 520 für 35 DM, Tel. unter 04171/73912, 14 - 18 Uhr

** Freezer ** Amiga-Action Replay-Freezer, mit eingeb. Trainer für Spiele, VHB 120 DM. Tel. 06128/73095 ab 19 Uhr

Suche Lucasfilm-Adventures, nur vollständig (dt.) und sehr gut erhaltene Orig., Stefan Jania, Bruchheck 19, 5372 Schleiden-Olef

Verk. Orig. Indy, SQ 3 für je 50 sFr. und Zak für 40 sFr (alle in Topzustand). H. Bernold, Oberwilerstr. 39, CH-4106 Therwil, Tel. 061/7214378

Suche Tauschpartner für Amiga aus aller Welt. Chris Eingrüber, O-8036 Dresden, Tornaerstr. 49

Tausche Transworld gg. Secret of Monkey Islands, nur Orig. S. Burmann, Chalet Monika, CH-3906 Saas-Fee, no phone please

Verk. neuw. Orig.: Ultima V für 50 DM und Chaos Strikes Back für 40 DM. Sascha Schloss, Tel. 02244/80439

Suche zuverl. Tauschpartner für A 500. Anfänger, schreibe 100%ig zurück. Schreibt mit Liste an: Armin Fischwenger, Dr.-Gmelin-Str. 74, A-5020 Salzburg, Austria

Suche Tauschpartner(in) für Amiga-Games. Suche auch Adressenetikettenprg. Ruft an; Tel. 02041/48681 von 18 - 20 Uhr oder Tel. 06181/47774, Alex

Suche günstig Rollenspiele in dt. oder mit dt. Anl. (nur Orig.). Liste bitte an: A. Hoyer, Falterweg 13, 7500 Karlsruhe

Verk. Port of Call orig. 50 DM, suche Orig. Vermeer, On the Road, Kaiser, Tel. 08191/70921 ab 18 Uhr

Verk. Wonderland für 80 DM (Adv.), Indiana Jones, Adv. + Lösungen für 40 DM, habe zu beiden Spielen die Anl. Tel. 030/4167889 (nach Frank fragen)

Verk. Xenomorph 45 DM, Unreal 50 DM, beide Prg. in Top-Zustand, Tel. 02241/334128 Björn

Achtung! Suche Flugsim. aller Art (mit Anl.), tausche auch. Wendet euch bitte an: Tel. 08424/479 oder Bernhard Schimmer, Untere Str. 1, 8079 Egweil

Tausche C64 (Comp., Floppy, 2 Joysticks, 100 Disks m. Box, Datasette, Drucker) gg. A 500, Spiele o. m. Geld gg. Neo Geo. Tel. 09721/58297

Verk. Bodega Bay, PC-AT-Steckkarte (Emulator) und Amiga Action Replay II, alles 1 Monat alt, Preis VB. Tel. 0911/540864

Verk. Orig. Indy III Action, F/A-18, Kickoff, Fusionp., Kindwords (50 % billiger), Tel. 02202/82641

Suche: Phantasie III, Sword of Aragorn, Interceptor (SSI), Buck Rogers, Pool of Rad., Chaos Strikes Back, Loom, Bane Forge, Neuro., BT3, DrWar, Tel. 08251/3698

Verk., tausche Kings Quest IV 40 DM, Larry II 40 DM, Impossible Mission II 15 DM, Test Drive II 25 DM, Grand Prix Circuit 25 DM, Tel. 0203/709220

Such Orig. Railroad Tycoon, Wild West World, Maupiti Island, Berlin 1948 u.a., eventuell Tausch. Habe Klax, Manchester Un., u.a. Wolfgang, Tel. 09573/7396

Suche Software für den A 500, schreibt an: D. Petrovik, Marckmannstr. 1, 2000 Hamburg 26

Verk. Orig. für Amiga: TV-Sport Basketball, Powermonger, Imperium für je 50 DM, Waterloo 40 DM, alles mit dt. Anl., Tel. 02105/77966 ab 16 Uhr

Verk. Gr. Courts II und 688 Sub. je 45 DM, tausche auch gg. die Orig. F-16, Mig 29, Fulcrum, Powerpack und Challengers. Tel. 06421/43850

Suchen Tauschpartner für neue und alte Amigasoft, 100 % zuverlässig. Alex Brunner, PF 48, A-8344 Bad Gleichenberg

Tausche Monkey Island dt. gg. F-16 Falcon dt. + Mis. Disk II oder Mig-29, Fulc dt., auch gg. Fl. of the Intruder, dt., fragt nach Sergei, Tel. 07392/3758

Suche Amiga-Soft alt und neu oder brandheiß. Alles erlaubt. Susanne Lindner, Kleines Feld 17, 2844 Lemförde

Suche 2 MB Speichererweiterung für Amiga. Zahle bis zu 150 DM, Tel. 06837/608

Verk. Ultima IV, Drakkhen, Stadt des Löwen für je 30 DM, Chaos Strikes Back für 50 DM. Tel. 07556/8386

Verk. Amiga-Orig. TV Sports Football 40 DM u. Football M. 30 DM, Tel. 07135/7486 ab 18 Uhr

Verk. Railroad Tycoon (dt.) für 55 DM. Tel. 0211/705508

A 1000, Mon. 1084, 2 Comp. Pro, Lit., Devpac., weg. Systemwechsel für 1100 abzugeben. Tel. 06331/94578

Orig.: (neuw.) Battlestorm, Venom Wins, NZC-Story, Mindroll, Mugician, Rock'n Roll, Spherical und Lost Patrol zus. für 150 DM, Tel. 02858/1684

Int. LW f. Amiga zu verk., Schreib-Lese-Schalter abgebrochen, aber noch vorhanden. Preis VB, mind. 90 DM. Tel. 0561/494802

Orig.: Team-Yankee, M1Tank-Plat., Sim City, Power Monger, Wild West World, Pirates, Populous, Data Hostages, Kick Off II, Lemmings, Kind Words, 25 - 50 DM. Tel. 07125/8544

Orig. Flight II, dt. Vers., 45 DM, Scenario Disk = Hawain 25 DM, Scenario Disk = Japan 25 DM, Europa 25 DM, Scenario-Detroit Laik Huron 25 DM, Tel. 07125/8544

Verk. ein paar Games für den Amiga. Schreibt an PF 106745, 4770 Soest

Suche dringend Sprachprg. für Amiga (1 MB), Deutsch-Spanisch, Spanisch-Deutsch. Tel. 05554/2444, Thomas Poschwatta, Christian-Grabbe-Str. 5, 3413 Moringen

Suche Indiana-Jones-Adv. für A 500 35 DM, schreibt an Nico Haupt, Str. d. VS4, O-4700 Sangerhausen

Verk. Orig. Amiga-Spiele: Monkey Islands 60 DM, TV-Sp.-Football, World Tour Golf u. Interceptor je 20 DM, zus. 50 DM, Tel. 07025/2108 Klaus

Suche Glücksrad oder tausche gg. Genius und Bard's Tale. Orig., Bitte melden bei Oliver Kause, Tel. 040/662934

Verk. Orig. Larry 1 & 2 60 DM, Test Dr. II 50 DM, suche Teenage Queen gg. Sam. Fox & Sabrina-Demo, Slides. B. Swagers, Gooioord 75, NL-1103 CE Amsterdam

1 MB A 500 + Mon. + 6 Orig. + 2 Joyst. + 100 Disks in Boxen + Prg.-Bücher + ggf. Drucker ab 1200 DM. Tel. 07031/53772 ab 17 Uhr

Verk. Reflections 40 DM + Documentum 35 DM mit Orig.-HB. Tel. 02265/9258

Verk. Cadaver, Wings, Indy 500, 40 DM, Kings Quest IV 50 DM, Barbarian II, Conflict Europe 20 DM. Tel. 0234/263903 ab 17 Uhr

Schweiz! Suche zuv. Tauschpartner, 100 % Antwort. Schickt Eure Listen an: Raphael Schoch, Burstweisenstr. 61, CH-8606 Greifensee, Tel. 01/9408109

Amiga! Suche Amiga-Freaks, die etwas auf dem Kasten haben. Tausche, biete, suche neueste Soft. Suche auch Kontakte aus Schweden, Finnland usw., schreibt mir einfach mal: The Onedins: Jan Hochstrasser, Buchenweg 12, CH-3012 Bern

Suche A 500 für 300 - 400 DM, ohne Zub., 100 % o.k., Holger, Möller, Kreuzweg 2, 3014 Laatzen

Tausche neueste Demos usw., schreibt an: Hessidenz Erik, Adenauerstr. 68 a, 6635 Schwalbach 3

Verk. Orig.-Spiele, Batman, M-29, Puzznic, Loopz, Hydra, M.U.D.S., F-19, A-1 D, Buck Rogers, Battle Command, Trans World, Tel. 06332/14318

Ich suche alle Diskmagazine, 4-Dimension, Ice..., S. Reusser, Aegertenstr. 22, CH-3005 Bern, 5 sFr. Belohnung

Suche A 500! 1 MB, Netzteil und Workbench 1.3, biete 650 DM, 100 % o.k., Tel. 040/449907 Robert



RICHARTZ

Computer-Fachversand
Postfach 1308, 4054 Nettetal 1
(02153) Tel: 3736 Fax: 89329

3-D-Construction-Kit
Amiga: DM 139,50 PC: DM 139,50

Antares
Amiga: DM 69,50 PC: DM 69,50

B.A.T. (D)
Amiga: DM 79,50 PC: DM 79,50

Elite
die GOLD/PLUS Version PC: DM 89,50
Amiga: DM 75,50 PC: DM 75,50

Eye of the Beholder
Amiga: DM 75,50 PC: DM 75,50

F15 Strike Eagle 2
Amiga DM 72,50 PC: ??? a. A.

Kick Off 2
Amiga: DM 59,50 PC: DM 69,50
Erweiterungen für Amiga:
Final Whistle DM 39,50
Winning Tactics DM 29,50

Lemminge
Amiga: DM 59,50 PC: DM 79,50

MIG29 Fulcrum (D)
Amiga: DM 79,50 PC: DM 79,50

Monkey Island
Amiga: DM 69,50 PC (VGA) 89,50

PGA Tour Golf
Amiga: DM 72,50 PC: DM 69,50

Pirates!
Amiga: DM 64,50 PC: DM 62,50

Railroad Tycoon
Amiga: DM 84,50 PC: DM 84,50

Wing Commander
Amiga: ??? a. A. PC: DM 79,50
Secret Missions 1 & 2 je 44,50

Wonderland
Amiga: DM 69,50 PC: DM 89,50

INFOCOM KLASSIKER!
Hitchhiker..., Leather Goddesses..., Planetfall, Wishbringer, Zork 2 + 3 für Amiga & PC je DM 34,50

Titel für
ATARI ST und GameBoy
auf Anfrage

BOOTSELEKTOR, elektr. booten von df1: -df3: **59,50**
KICKSTART-UMSCHALTER je nach Wunsch inkl. Kick 1,2/1,3 **89,50**
512 KB RAM A500 intern inkl. Uhr/Akku, abschaltbar **119,50**
1,8 MB RAM A500 intern inkl. Uhr/Akku, abschaltbar **389,50**

HiRes-Mäuse (AMIGA/PC)
opto/mech. ab: **69,50**
optisch (ohne Kugel) ab: **99,50**

Soundkarten für PC:
AdLib, inkl. POP-TUNES **279,50**
SOUNDBLASTER, opt. Stereo **349,50**

Wer Anrufbeantworter nicht mag, der bestellt telefonisch zwischen Mo.-Fr. 14.00 und 20.00 Uhr! Irrtümer und Änderungen vorbehalten! NN-Versand Inland +7,- / Ausland a.A.

Tel: (02153) 3736



KLEINANZEIGEN

Verk. Unreal, Legend of Fearghail je 50 DM, Millenium 2.2 30 DM, Kick Off + Extra Time je 15 DM, alles orig. verp. m. Anl., Tel. 09174/2186

Interceptor, Starglider II, Roter Oktober, Thunderblade, Destroyer, Terrorpods, Obliterator, Gunship, je 150 öS, Österreich, Tel. 07672/75419 ab 19 Uhr

Verk. die Supergames: James Pond und The Immortal für einen Spottpreis. Schreibt an: Frank Jöttger, Mozartstr. 13, O-4900 Zeitz

Monkey Island (Orig., komplett in Deutsch), für 40 sFr. In CH. ist Porto inbegriffen. Tel. 075/29047 Martin

Suche Demos für Amiga. Verk. Jinxter für ca. 40 DM. Gerold Schmid, Mooswaldstr. 15, 7858 Weil am Rhein

Suche günstiger A 2000 mit Farbmonitor. L. Breu, Berglistraße, CH-8537 Nussbaumen, Tel. 054/452308

Sie suchen Orig.-Spiele? Ich habe welche (ca. 100 St.). Gratisliste anfordern!! B. Kommode, Th.-Heuss-Platz 2, 7012 Fellbach. Tel. 0711/573791

MS-DOS

Wing Commander + Secret Miss. I und II, wird getauscht gg. Transworld, Deuteros, Invest? Oder verk. für 100 DM VHB. Tel. 06722/6902 Christian

Suche Life & Death I 30 DM und alle Karten (Kopien) von Bard's Tale II. Außerdem verk. ich Defender of the Croan 30 DM, Tel. 06453/1775

Orig. Spiele: Loom 40 DM, Maniax 15 DM, Archipelagos 15 DM, Backgammon 15 DM, Khalaan 40 DM, Pirates 40 DM, Tel. 0234/66575

Kaufe Orig. für Herc.- u. CGA-Karte, z.B. Larry II - III / Space Quest 1-4, Police Quest 3, Oil Imperium, Wonderland usw., bitte ruft an bei: Bernd W. Tel. 02482/2189

Verk.: Spell Casting, Populous Wrestling, Star Trek, je 50 DM o. tausche gg. NAM, Operation Stealth, Tel. 02151/547923 14 - 17 Uhr, außer Mi.

V./T. (Orig.) Battle 2 + Hard Nova + Star C. + K. Bounty + Spell 101, suche Quarterstaff + D. Spyre + Darklands + C. War (SSI) + Armada 2525. Tel. 04127/1567 Timo

Biete Archipelagos, Deja Vu 2, Drakkhen, Elvira, Search for the King, Monkey Island (VGA), Operation Stealth, P. Nightmare, Wing Commander Tel. 02583/1635

Verk. oder tausche WC, L & D, Railroad Tyc., LHX, Dr. of Flame, Sokoban, SQ3, u.a. Orig. Tel. 05652/4506

Verk. Orig. für IBM Countdown, Sorcerers get all the girls, Eye of the Beholder, jew. 60 DM. Matthias ab 17 Uhr, Tel. 07641/8907

Tausche Orig. Schnäppchenspiele, z.B. Karate, Boulderdash, Knight Games, Asterix u.a., suche Orig. Hacker 2, Carrier Command, Tel. 05253/2387

Verk. Orig. Xenon II, North & South, Larry, Micro Soccer, Airborne Ranger, P. Saturn Day, Reise z. M. d. Erde u.a., evtl. Tausch, suche Bundesliga Manager. Tel. 05253/2387

Suche Tauschpartner für MS-DOS. Habe gute Games 5,25" Disk. Schickt Eure Listen an: Samuele Lopez, Markmatten 7, 5600 Lenzburg

Verk. Orig. Crazy Cars II für 39 sFr, Off Shore Warrior 39 sFr, Vette 70 sFr, suche auch Tauschpartner, habe gute Games. Tel. 061/8113121. Olivier verl.

Verl. günstig gebr. Karte (16 Bit) + RGB + Mon. Verk. od. tausche: KQ1 - 5, Lemmings, Populous + Lands, Railroad Tycoon, Ultima 5, Silpheed, HQ 1 - 2, Zak MCKracken u.a., Tel. 0211/716670

Suche Disk 1 von UMS I (5,25") gut erhalten, zahle bis 15 DM. Tel. 02156/5818

Verk. orig. 3,5" KQ 1 + 2, SQ 2, L 1 + 2, F-16, Falcon, DP 2 (5,25"), DP 2, PQ 2, KQ 1+2, L 1 + 2, SQ 2. Tel. 02202/82641

Verk. Gamekarte, 2 Anschlüsse für Joystick, 30 DM. Nur schriftlich an: A. Soyk, N-Kusnezow-Ring 56, O-2520 Rostock 26

Suche 5,25" Orig.: Lemmings, Money Island, Eye of the Beholder, Anl. zu DP 2 enth. Tel. 08533/7487 Thomas

Verk.: Monkey Island, Pirates, Oil Imperium, Populous, Nuklear War, North & South, suche Lemmings. Tausche ggf., schreibt mit Tel.-Nummer: Marco Müller, Lindenstr. 18, 3387 VBG

Suche billige Festplatte (20 MB) und sehr billige Orig. (F-15, Battle Isle usw.), tausche auch Soft. Siegfried Bolz, Wittumweg 42, 7930 Ehingen

Verk. Schneider Tower AT mit 21-MB-Festplatte, 12-MHz-EGA-Karte, 3,5" LW (730 KB), Maus, DOS 3.3, Preis VHS. Tel. 92733/4842

Verk. M1- Tank Platoon, Ultima 6, Waterloo, Second Front, Lost Patrol, Leg. of. Faerghail, Links. Tel. 0431/678509

Habe eine Menge guter Spiele für Euch und Euren PC. Bei Interesse könnt Ihr mir schreiben: Jochen Daniels, Hüttenstr. 29, 5378 Ahrhütte oder Tel. 02697/1343 nach 16 Uhr

Verk. Orig. Wing Commander, RR-Tycoon, A-10 + Mission Disk, Iceman, Red Baron, HQ II, evtl. Tausch. Verk. Lynx mit 3 Games (neu). Tel. 0671/33490 Timo ab 17 Uhr

Suche Tauschpartner für gute und neue Software. Format egal. Schreibt an: Marc Gering, PF 124868E, 5300 Bonn 1, MS-DOS-PC only

Tausche: Imperium, Kult, Life & Death I, Wonderland, Eye of Horus, nur Orig., Michael, Tel. 0911/338718, nach 17 Uhr anrufen

Verk. Komplettlösungen für versch. Spiele. Bitte Liste anfordern (Rückporto). Andreas Metz, Rosenweg 4, 8978 Burgberg, Tel. 08321/83717

Tausche PC-Soft! Habe: Crime Ware, Monkey Island dt. VGA ect. suche: Wing Commander, Life & Death I + II, Danke. Tel. 02831/86760

Suche Top-Games und Spitzen-Anwendungen zu günstigen Preisen, Tel. 07381/182-228, Peter ab 18 Uhr (only MS-DOS)

Kontakte mit POWER!



Leser treffen Leser. Im großen, privaten Kleinanzeigenteil von ***POWER PLAY*-Contact**.

Und Ihr könnt mit einer **kostenlosen Kleinanzeige** dabeisein und Eure Kontakte knüpfen. Schickt dazu einfach den Coupon ausgefüllt zurück.

Gratis! In Ausgabe 10/91!

POWER-Coupon

für meine kostenlose Kleinanzeige in **Ausgabe 10/91** von



Rubrik: ☐ Amiga ☐ C 64/128 ☐ MS-DOS ☐ Atari ST ☐ Master System ☐ Mega Drive ☐ Nintendo ☐ PC-Engine ☐ Kontakte

Text inklusive Adresse oder Telefon-Nummer:

KOSTENLOS

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.
Einen Anspruch auf Veröffentlichung meiner Anzeige erhebe ich nicht.

Datum: Unterschrift:

Macht mit und bucht Eure Kleinanzeige – kostenlos in der Ausgabe 10/91 von



Einfach diesen Coupon ausfüllen, ausschneiden und bis spätestens 5.8.91 einsenden an:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft
Anzeigenabteilung
POWER PLAY
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München


WIR BASTELN UNS
EINEN SONNENSCHUTZ!
POWER PLAY
POKE 2.0


IN THE SUMMERTIME...
DER HIMMEL BLAU, DIE SONNE LACHT,
DER COMPI SCHMILZT: MAN KENNT DAS
SOMMERLICHE SZENARIO. DA MAN NACH
STUNDENLANGEN SPIELEN IM HALB-
DUNKEL LEICHT EMPFINDLICHE AUGEN
HAT, WOLLEN WIR EUCH AKTIVE SEH-
HILFE GEBEN, DAMIT IHR EUCH WIEDER
ANS LICHT WAGEN KÖNNT.
ERGO FOLGT AUS » DR. BOBOS-
BASTELECKE « DIE FOLGE: WIR
BASTELN UNS EINEN SCHMUCKEN/
PRAKTISCHEN SONNENSCHUTZ.
ALLES, WAS IHR DAZU BRAUCHT, IST:
① GUMMIBAND
① LOCHER
① STÜCK BINDFADEN
① ROLLE TESA
② MINUTEN ZEIT
① SCHERE
ALSO LOS:
1/ ZUERST SCHNEIDET IHR VORSICHTIG DAS GROSSE
TEIL AUS DEM BOGEN. DANN KOMMEN DIE
BEIDEN FIGUREN DRAN; VORSICHT, NICHT VER-
SCHNIPPELN 2/ IHR VERSTÄRKT DIE LÖCHER
VON UNTEN MIT EINEM STÜCK TESAFILM.
3/ ZWEIMAL SANFTER DRUCK AUF DEN LOCHER UND
SCHON HAT MAN WAS, AN DAS MAN DAS GUMMIBAND
HINKNOTEN KANN. VORSICHT, WENN IHR DAS
GUMMIBAND AUSEINANDER RUPFT; WIR HAFTEN
NICHT FÜR BLAUE FLECKEN, SCHMERZENDES ZAHN-
FLEISCH ODER GEBROCHENE FINGER.
4/ ZWISCHEN TRANTORS PRANKEN GEHÖRT EIN LOCH;
EBENSO INS HECK DER POKE 2.0. 5/ NACHDEM IHR
DIE SCHLITZE VORSICHTIG GEÖFFNET HABT, KOMMEN
BEIDE FIGUREN AUF DIE MÜTZE (TRANTOR HINTEN,
BOOT VORNE). SCHIRMCHEN UMDREHEN. DIE BEIDEN
WEISSEN FLÄCHEN UMKNICKEN UND MIT EINEM
STÜCK TESA FESTPAPPEN. 6/ DAS STÜCK BINDFADEN
(WAHLWEISE EIN ZWEITES GUMMIBAND) MIT ETWAS SPIEL
ZWISCHEN TRANTOR UND BOOT EINFÄDELN UND EBENFALLS
ANKLEBEN. 7/ AUFSETZEN, SICH DES LEBENS FREUEN,
WAHLWEISE MAMI/HUND ERSCHRECKEN UND AN EINEM
HELLEN SONNENTAG TESTEN
VIEL SPASS





4 91

Sensible Software und Graftgold: Zwei berühmte Programmierteams enthüllen ihre neuen Projekte. Strategie aus Fernost: Die Taktik-Hits "Genghis Khan" und "Nobunaga´s Ambition" im Test.



3 91

Bericht über die Top-Programmierer Bitmap Brothers. Vierseitiger Fotoroman: So arbeitet das Power Play-Team. Erste Tests von Spielen für Super Famicom--mit "F-Zero" und "Super Mario World".

8 90

Alles über "M.U.L.E." für 16-Bit-Computer. Interview mit Sensible Software. Test des PC-Engine-Nachfolgers Super Grafx. Böses Blut im Endzeit-Drama "Bad Blood".



2 91

Erster Bericht über das Super Famicom. Test des Superspiels "Lemmings" inklusiv kostenlosem Lemmings-Aufkleber. Erfolgstitel "Spindizzy Worlds" unter der Lupe.



1 91

Interview mit den "Elite"- Erfindern David Braben und Ian Bell. Großer Joystick-Vergleichstest. Beginn des "Dragon Wars"-Clue Books.




7 90

Erster Blick auf den Flugsimulator "Flight of the Intruder". Sensations-Simulationen von Microprose. Rollenspiel-Perle "Phantasy Star 2" fürs Mega Drive im Test.

12 90

Tonnenweise Spieletest zur Weihnachtszeit: Superhit "Wing Commander" im Test. Erster Blick auf kommende Lynx-Neuheiten. Wertvolle Tips zum Rollenspiel "Legend of Faerghail".



6 91

Tolle Tips-Karten für "Prince of Persia". Weltraum-Wunder "Space Quest 4" im Test. Grandioses Tennisspiel "Final Match Tennis" für die PC-Engine. CD-ROM-Report: Laserdisc-Spiele originalgetreu auf dem Amiga.

5 91

Neuestes SSI-Rollenspiel "Death Knights of Krynn" im Test. Rasante Renn-Action mit "Super Monaco Grand Prix". Jede Menge Power-Tips für Computer- und Videospiele.

11 90

Power PLay besucht die kalifornische Software-Schmiede Accolade. Unvergeßlich: Wir küren die zehn schlechtesten Spiele aller Zeiten. MS-DOS verspielt: Wie hat man mit seinem PC am meisten Spaß?





10 90

Vorschau auf das Super-Adventure "Monkey-Island". Nostalgietrip: Die große Sprite-Historie. Europastart des Mega Drives. Jede Menge Videospieleneuheiten.



9 90

Bestein & Barden: Der große Rollenspiel-Vergleichstest. Actionknaller "Thunder Force III" fürs Mega Drive. Professionelles Golf auf dem Computer: PGA Tour Golf.

Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt ihr auch noch die Hefte 4/90 bis 6/90 anfordern.

Ich bestelle:

_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

Insgesamt _____ Ausgaben für 6,50,-DM pro Exemplar:

_____ Ausgabe POWER PLAY Spezial ´90

Insgesamt _____ Ausgaben für 9,80,-DM pro Exemplar

Gesamtbetrag _____ zzgl. Versandkosten

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

AC 10 18

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung. Schicken Sie bitte den ausgefüllten Coupon an: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5. Sie können Ihre Bestellung auch telefonisch aufgeben: 089 / 20 25 15 28



AB 26.JUNI 1991 IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!



Tausche Xenon II + Op. Jupiter gg. Space Quest 4. Verk. Sim City für 45 DM. Tel. 07939/351. Verl. Markus ab 17 Uhr

Verk. Supremacy 45 DM, Star Control 35 DM, suche: Floppy 1541 bis 100 DM, A 500 bis 400 DM, Tel. 07082/7363 Peter

Verk. Fischertechnik-Roboter mit Netzteil, Diskettengutschein und Interface für CPC, MS-DOS PC oder ST. VB 400 DM (NP 800 DM), Tel. 07726/5213, Martin

Suche Secrets of the S.B. 35 DM u. Dungeon Master 15 DM, Tel. 05105/3055 (nach Karsten fragen!)

Suche Populous und andere Strategiespiele dringend. Schreibt an: Alexander Grell, Am Helgenstock 30, 6238 Hofheim-Wallau

Verk. Monkey Island, Indy III und Pirates. Orig. Prg. in einwandfreiem Zustand zu je 40 DM, Pirates 30 DM, alle Prg. EGA + VGA. Tel. 07751/7571

Suche Orig. Infocom Adventures. Zahle bis zu 40 DM für Komplette Spiele in Orig. Verp. Tel. 0631/16359 Alex

Verk. Spiele: z.B. KQ 4, LSL 2, Corruption, PQ 2 u.a., Preis ca. 45 DM, Tel. 089/9503960

Verk. für PC! Orig. Space Quest IV und Quest for Glory II für je 65 DM. Tibor Vag, Weimarer Str. 2, 6369 Nidderau 2, Tel. 06187/3359

Verk./kaufe/tausche PC-Orig., biete: Red Baron, Sim Earth, Eye of the Beholder, Ultima VI, Lightspeed. Tel. 09131/24207 Patrick

LHX, F-19, Intruder, Red Baron, SS 2, MM 2, Wizardy, Rise of the Dragon, Dragon Wars zu je 40 DM. Tel. 089/3542110

Suche billige Orig. wie Ultima V, L-Speed, F-19 usw. für ca. 10 - 40 DM. Preis nach VB. Siegfried Bolz, Wittumweg 42, 7930 Ehingen/Donau

Verk. King's Quest V (VGA) 85 DM, Life + Death II 55 DM, Crash Course 50 DM, Ishido 50 DM, Search for King 55 DM, Paperboy 20 DM, alle auf VHB. Tel. 05241/29529, Jens

Verk. Ultima VI, Orig. + Anl. nur 50 DM, Tel. 0031-45-313992 (Holland). Ab 19 Uhr, Jesse

Verk. MS-DOS-Laptop: Amstrad PPC 512, CGA & MDA-Display s/w, 3,5"- Disk, 512 KB, XT NP 2000 DM, verk. 800 DM + Netzteil, gut in Schuß. Tel. 02334/55584

Verk. Orig. Monkey Island und Indy 3-Adv. (beide 3,5" und 5,25") für 45 und 35 DM. Suche neue Orig.-Soft und Tauschpartner. Michael R., Tel. 040/5221472

Verk.: 5,25" Bundesliga Manager, Budokan je 30 DM, SS2 45 DM oder tausche Gun, Life and Death 2, Intruder, AT, Great Courts, Pirates Tel. 089/984527

Biete Orig. Silent Service II, Monkey Island, Zak MC Kracken u.a., suche Links, Lemmings u.a. B. Bergmann, Thürnagelstr. 18, O-1170 Berlin

Verk. Oil Imp. 40 DM, 3,5" Block Out 30 DM, 5,25" beides Orig., Tel. Köln 0221/391239

Verk. Orig. PC-3,5", ST., PGA-Golf, Larry III, Monkey-Island, VGA, Midwinter, Silent-Serv. 2, Flight Sim 3. Tel. 08453/8879

Verk. Indy 500, Super off Road je 45 DM, tausche auch gg. Lotus Esprit o. Star Wars 5,25". Tel. 07745/8549

Suche billig Orig. von KQ 1, KQ 5, Legend of Fairghail, Larry III, Wonderland für 720 KB- oder 360- KB-LW, wenn möglich in dt., Tel. 0711/744286

Verk. Orig.: Stormovik (dt. 100 % o.k.), Skidoo 20 DM, suche: Wing Commander, günstig. Tel. 08452/8566, nur Montag 14 - 15 h

Warlords und Eye of the Beholder je 45 DM. Tel. 05251/730429 ab 17 Uhr

Verk. Kings Quest V, Links, Dr. Halo, Pipe Mania. Preis 30 - 70 DM. Tel. 06445/7553 (ab 14 Uhr). Markus Lauterbach

Verk., tausche oder kaufe Originale. Tel. 0228/326941 (bei RP bekommt Ihr garantiert Antwort)

Kaufe Games für meinen PC/AT. Schickt Listen an: Stefan Leonhardt, Mühlenpatt 9, 4905 Spenge

Verk. Batman (3,5") für 40 DM (Orig.). Tel. 0231/215010 ab 19 Uhr, Michael

Suche Orig. Defender, Populous, Golf, Ports, Shanghai II VB. Tel. 02389/51471. Martin 15-18 Uhr

Suche Tauschpartner(in) für PC Soft (nur in der Schweiz). 100 % Antwort, habe viel, schickt Liste an: Dario Zurbriggen, Annabelle, 3910 Saas-Grund (3,5")

Verk. und tausche Orig.-Spiele für PC sowie PD (je Disk nur 2 DM). Spiele oder PD-Liste gg. 1 DM RP bei Jochen Daniels, Hüttenstr. 29, 5378 Ahrhütte, Tel. 02697/1343 nach 16 Uhr

Verk.: Iceman 50 DM, PQ II, KQ IV zu je 45 DM. Gottfried Schloemmer, Krungl 29, Tel. 06153/2536 A-8983 Bad Mittendorf

Suche: Double Dr. I, Paperboy, SQ 4, Lemmings, 4 D Sportsboxing, Angeb. bitte unter: 07240/7128 (Thomas) od. 07240/4915 Simon

Verk. EGA-Colour-Monitor für 450 DM (NP 700 DM), 6 Mon. alt, Tel. 0951/57675

Verk. Orig. Spiele Monkey's Island (VGA), Loom, Space Quest III und Codename Iceman für jeweils 40 DM. Tel. 02233/22115 Solten

Tausche Railroad Tycoon od. Sim Earth gg. Monkey Island VGA od. Space Quest IV. Tel. 08321/85344 ab 18 Uhr

Austria!! Suche Tauschpartner: Habe viele gute Originale. Schipany Klaus, 3923 Jagenbach 91. Bin noch Neuling

Verk. MS-DOS-Spiele, nur Originale, 1 A-Zustand. Tel. 0941/703365

Kaufe Orig.-Spiele auf Herc. aller Art. Listen mit Preise an Sebastian Borowski, Lübecker Str. 20 a, O-2440 Schöneberg/Mecklenburg

Verk. 2 gute Prügelspiele, Golden Axe (VGA), Wild Streets und Space Quest II. Tel. 089/349019 o. 08446/695

Verk. Falcon AT, Tank Platoon, 3,5" Zoll je 40 DM. Tel. 02972/1207

Verk. Secret of Monkey Island + Lösung 65 DM, 5,25". Tel. 06172/5478 Markus verl.

Verk. für je 50 DM: Orig.: Bards Tale 3, Dragon Strike, Monkey Island, Ultima 6. Tel. 0451/52183

Tausche RR Tycoon gg. Ghenghis Khan. Tel. 0791/41199, verl. Frank nach 18 Uhr

Verk. Orig. Finest Hour, Wing Commander, Elvira je 40 DM. Flight Sim. IV 60 DM. Tel. 08193/1535

Suche folgende Orig. für PC: Transworld, Wild West World, Railroad Tycoon u. Komplettlösung zu PQ I + II. Tel. 07946/2712 Thomas verl.

Verk. Orig.: PQ für 50 DM, Col. Bequest für 60 DM, KQ 5 für 70 DM, HQ für 60 DM. Tel. 07121/73648

Verk. Sim Earth, 5,25", für VB 60 DM. Tel. 040/8903930. Sven verl.

Biete bis 30 DM für 10 Orig.-Spiele. Auch Sammlungen werden gekauft. Suche alles, nur gut muß es sein. Martin, Tel. 0271/351673 (bis 19 Uhr)

Tausche Microprose Soccer gg. TV-Sports Basketball, alles 3,5" und Originale. Tel. 07031/803592

Verk. Orig. Might and Magic II für 45 DM. Tel. 0711/425488

Verk. für MS-DOS: Warlords 45 DM, Silent Service II 45 DM (Orig., garantiert 100 % o.k.), Tel. 08158/8205 Florian

Verk. Elvira dt. 50 DM, Wing Commander 45 DM, Sim Earth dt. 55 DM, Tel. 07156/21272

Verk. Orig. Legend of Faerghail, M.U.D.S, Wishbringer, Mines of Titan und Waterloo. Preis: 100 DM. Tel. 030/4013707

MS-Flugsim. IV: Wer kann mir Kopie des 800 x 600 Grafiktreibers der V71024i-VGA-Karte überlassen o. Bezugsquelle nennen? Tel. 030/4524799

Verk. Orig.-Spiele: Armorik 35 DM, LSL 3 55 DM, Football-Manager 35 DM, Roadrunner 35 DM, Times of Lore 35 DM. Tel. 0231/400262

Verk. RR Tycoon, M1 Tank P., Elite Plus, Transworld 2 dt, je 50 DM, Fußball Manager I + II, zus. 20 DM. Tel. 09353/4370 evtl. Tausch

Suche: Französisch-Grammatik für Fortgeschrittene. Preis je nach VB. Tel. 06430/5448 frage nach Michael

Verk. Wing Secret Mission II, Faces und Last Ninja II für 40, 60, 50 sFr. Simon Wepfer, Schwandenholz 278, CH-8046 Zürich, Tel. 01/3715506

Verk.: Transworld und andere Spiele. Jens Lauterbach, Tel. 06445/366

Biete: Big Business (NP 90 DM) ca. 50 DM, Lord of Rings (NP 120 DM) ca. 60 DM. Tel. Leipzig 204179 Gregor

Verk. PC-Orig.: Red Baron VGA 65 DM, Secret Weapons of LW 65 DM, beides 5,25"-Disks. Suche andere Simulationen. Tel. 05724/8556



Inh. Gabriele Hartmann

ca. 50.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere
kostenlose Preisliste. Sie auch, wenn Sie wollen.

*Seit über 6 Jahren sind wir Deutschlands beliebtestes Softwarehaus **

*** laut ASM-Umfrage nach dem beliebtesten Softwarehaus mit dem besten Service**

ACHTUNG!
Wir führen über 1100 Musikvideos und ca. 400 Spielfime. Steht alles in unserer kostenlosen Videopreisliste. Interessiert ? - Anruf genügt!

Amiga	AMI	AST
Bandit Kings of China	89.90	—.—
Bane of the Cosmic Forge	79.90	--.--
Ball Game*	64.90	64.90
Cohort	73.90	--.--
Cubulus **	64.90	--.--
F 15 Strike Eagle II**	77.90	--.--
Fate - Gates of Dawn **	69.90	69.90
Flight of the Intruder *	74.90	74.90
Hägar**	64.90	--.--
Lords of Chaos	64.90	--.--
Manchester Unit. Europ. Vers	69.90	--.--
Midwinter II */**	84.90	84.90
PP Hammer **	54.90	--.--
Rectangel	49.90	39.90
Return of Medusa **	69.90	69.90
Shiftrix **	64.90	--.--
Sim City Architectur. I + II je	39.90	--.--
Super League Manager*/**	74.90	74.90
Toki **	64.90	64.90

JET - FIGHTER 2

Advanced Tactical Fighter

MS-DOS 84.90

3 D Construction Set

Amiga 119.00
MS-DOS 119.00
AtariST 89.90
C64 ....64.90

MS-DOS	
Bandit Kings of China **	94.90
Death Knights of Krynn	74.90
Elite Plus**	89.90
Eye of the Beholder	74.90
Galleons of Glory	77.90
Gunship 2000 */**	94.90
Hard of China	89.90
Joe Montana Football	79.90
Lemmings **	79.90
Lexicross **	73.90
Logical **	64.90
Mario Andretti **/*	74.90
Mega Traveller	77.90
Midwinter II *	77.90
Spirit of Adventure	74.90
White Sharks	73.90
Wing Commander Scenery2	39.90
Wing Commander 2*	89.90
Winzer */**	79.90

LYNX	
Neu im Juni:Blockout	68.00
Neu im Juni:Warbirds	59.00
Neu im Juli:A.P.B.	68.00
Neu im Juli:Ninja Gaiden	68.00
Neu im Juli:Pacland	68.00
GAMEBOY	
Solomons Club	59.90
Boomer's Adventure	39.90
Fish Dude	59.90
R-Type	59.90
GAME GEAR	299.00
Shinobi **	64.90
MEGA DRIVE	
KA GEKI	112.00
Flicky	69.90
Centurion *	109.00
688 Submarine Attack *	119.00
Bonanza Brothers *	109.00

SHADOW-DANCER

'Super Shinobi'Nachfolger

Amiga 64.90
C64 Disk 39.90

SPEZIELLE ANGEBOTE

Nintendo Super Set (NES + 4 Controller + Adapter + 3 Spiele +...) 299.00
Lynx Grundgerät 198.00
Kit Case /Tasche für Lynx 34.90

JOYSOFT finden Sie in...

Köln 41 VERSANDZENTRALE
Dürener Str. 394, Tel. 02 21/ 430 10 47-49

Köln 41
Gottesweg 157, Tel. 02 21 / 42 55 66

Köln 1
Mathiasstr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26

Bonn
Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 26

Düsseldorf 1
Pempelforter Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45

DAS KLEINGEDRUCKTE

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.
Mit Sternchen (*) gekennzeichnete Artikel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in Kürze erwartet. (** = deutsche Anleitung)
8.- DM Versandkostenehnsu(4.- DM bei Vorkasse),
4.- DM Versandkosten ab 80.- DM Rechnungswert,
ab 140.- DM versandkostenfrei

Deutschlands leistungsfähigen
BLITZ-VERSAND
erreichen Sie unter der
SAMMELNUMMER

02 21 - 430 10 47

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt.
Lieferung per Nachnahme. Eilpost-Service, UPS und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

Suche günstige Spiele für meinen PC (einschl. Spielanleitungen). Schickt Eure Listen an: Michael Renninger, Gassenwiesen 11, 7214 Zimmern

Suche Game-Boy und MS-DOS-Spiele. Verk. Supermario Land für Gameboy und Tiebreak für MS-DOS. Tel. 0421/71905

Biete Budokan, Welltris, suche Indiana Jones III (dt.) und Eye of Beholder oder Block Out. Thorsten Schneider, Steinstr. 14, O-7030 Leipzig

Verk. Space Quest III 45 DM, King's Quest III 45 DM, sowie Space Quest IV 55 DM (VGA). Peter Gmähle, Mödinger Str. 16, 8886 Z.-Weiler, Tel. 09076/392

Tausche: Silent Service II, Indy III (dt.) gg. Monkey Island VGA, Their finest Hour, Zak, Loom, M-1. Tel. 05032/2572, nur Orig. in dt.

Atari-ST

Verk. Atari-Farbmon. 1224, 4 Mon. alt, 450 DM, Tel. 0971/61020

Verk. Orig. Battle Command mit Anl. für schlappe 80 DM. Sebastian Deickert, Prager Str. 31, O-1200 Frankfurt (Oder)

Megastarke PD-Soft für Euren ST, Anwendungen, Erotik, Demos. Gratisliste anfordern. Volker Andrä, Mozartstr. 6, O-9262 Frankenberg/Sa.

Verk. Indy III-Adv. 50 DM, Monkey Island 58 DM, mit Komplettlösung, beide kpl. dt., suche Xenon II. Tel. 0851/43111 ab 19 Uhr

Verk. Atari 520 STM (1 MB RAM) + 2 doppelte LW + Maus + Mon. SM 124 (orig. verp.) + Software + Lit. für 800 DM, Tel. 06221/763351

Verk. Leisure Suit Larry II für 50 DM (Orig.), anrufen ab 16 Uhr, nach Christoph fragen, Tel. 030/4618852

Verk. Orig. The Secret of Monkey Island 59 DM, Indy III-Adv. 39 DM, Team Yankee 40 DM. Tel. 069/7382825 Mo-Fr. ab 18 Uhr

Verk. oder tausche Great Courts, SpitFire 40 DM, Transworld u. FM2, suche Great Courts II. Tel. 02373/71802 (nach Philipp fragen).

Tausche Monkey Island (orig.) gg. Zak MC Kracken (orig.). Tel. 0234/76212

Verk. Rainbow Islands (orig.) 100 % o.k., 30 DM. Tel. 089/762340

Verk. Ultima V, Dragon-L., Flight für je 25 DM, 100 % o.k., auch für STE. Tel. 0571/35216 nach Martin fragen

Verk.: The Secret of Monkey Island (Orig. Disketten-Verp.). kpl. in dt., 60 DM. Tel. 0511/432322

Verk. Battle Commander u. a. Spiele, z.B. F-19, billig. Tel. 02330/70044 Iwo

Tausche Midwinter oder Turtles gg. F-19 Stealth Fighter oder M1-Tank Platoon. Tel. 07021/44744 Michael

Suche dringend die Orig.-Spiele in dt. Hillsfar, Castle Master, Insp. Griffu, Arkanoid od. Shangai. Tel. 02058/72105

Tasuche ST-Orig. wie Loom, Dragonflight, Lemmings, M.U.D.S., Monkey-Island u.a., Tel. 0621/822962 Sven

Verk. Orig. Monkey Island, Powermonger, Dragonflight, Ooze, Transworld u. Player Manager. Tel. 07256/5068

Biete Indy III (Act.- Adv.), suche Kick Off II. J. Losansky, O-7700 Hoyerswerda, Herderstr. 30

Chaos III, Dungeon Master, Battletech, Times of Lore, Demoswinter, Twinworld, Zak Mc Kracken, Guild the Thiefs, Galdregon, Bloodwych, Tel. 06103/42734 nach 19 Uhr

Verk. Atomix 40 DM, UMS I 40 DM, Kick Off 30 DM, Extra Time 20 DM, Florian Auer, Jodelbauerweg 26, D-8399 Tettlenweis, Tel. 08534/1209

Suche SC-1224 und ST-Soundmachine. Carsten Baron, Am Kettnersbusch 35, 5090 Leverkusen 3, Tel. 02171/47170

Suche das Spiel Hollywood Poker Pro, schnell anrufen: Tel. 92566/554 Bernd verl.

Verk., tausche Orig.: TMS- DATA, Soundmachine II, Sound-Sampler u. Software, Sound-Enhancer + Buch, Monkey Island, Captive. Tel. 0851/41184

Suche: Secret Weapons of Luftwaffe u. Gunship f. ST, nur Orig. Post an: U. Arnold, Felbirgstr. 40, O-6502 Gera

Suche: Superstar Icehockey, zahle gut, kaufe auch Rollenspiele und Simulationen (Sport, Flug...), Angeb. an: Tel. 06321/84374 ab 16 Uhr

Verk. Atari ST Orig.-Software. Info anfordern bei: Erik Volkmann, Aichholzgasse 30/32, A-1120 Wien

Verk. Orig. Rings of Med. für 40 DM. Adr.: M. Gilles, Sterbeckerstr. 68, 5885 Schalksmühle

Verk. Orig. Powermonger 50 DM, Zak Mc Kracken, Indy III-Adv. je 40 DM, Day of the Viper, Colossus Chess X, Barbarian je 30 DM. Daniel 0531/612228

Kaufe alte Atari-ST-Originale, die nicht älter als 2 Jahre sind. Listen und Angeb. an: Wolfgang Hüber, Friedrichshafenerstr. 38, 8070 Ingolstadt

Tausche Ghostbusters II gg. Transworld (Alles Orig.). Tel. 07121/72050

Suche Tauschpartner für den ST, der nach Möglichkeit TV Sport- Games besitzt. M. Matthes, Ravensbusch 2, 4650 Gelsenkirchen, Tel. 0209/82136

Verk. für Atari ST Starglider 20 DM und Starray + Stargoose (beides zus.) 25 DM. Tel. 08142/14737 ab 14 Uhr, Florian verl., Orig.

Verk.: Imperium, Bundesliga M., North & South, Jeanne d'Arc, Rings of M., Full Metal P., u.v.m., (alles Orig.). Tel. 02238/3598

Verk. Dragon Spirit für ST und Super Cycle für je 25 DM, beide zusammen für 40 DM. Claas Reimer, Tel. 0431/242450, alles Orig.

Verk. komplette ST-Orig.: F-19, F-29, Fighter Bomber, je 50 DM. Tel. 06021/460348 Marco verl., (von 14 - 19 Uhr)

Tausche Monkey Island od. Populous gg. Elvira od. Lemmings (nur Orig.). Tel. 0931/885065

Tausche Orig.: Bard's Tale I, Lords of Conquest und The Promised Lands gg. Dragonflight, Phantasie III, Cadaver, Leatherneck etc. Tel. 06693/8254

Suche die ST-Orig. Cadaver 45 DM und Ultima VI 45 DM, 100 % o.k., Tel. 040/449861 Roman Arias Guerra

Suche alte und neue Spiele, tausche, kaufe. Sergio Cattini, Jungstr. 5, CH-4056 Basel (jede Zuschrift wird beantwortet)

Verk. Castle Master, Klax, Day of the Pharao, Great Courts, E-Motion, Pirates, California Games, Summer Edition u.v.m., für je 30 DM. Tel. 0221/557774

Verk. Orig. Rings of Medusa, Falcon F-16, Powermonger für 45 DM pro Spiel. Adr.: M. Gilles, Sterbeckerstr. 68, 5885 Schalksmühle

Verk. Cadaver 45 DM, Dragonfl. 45 DM, Millenium 2.2 25 DM, Falcon 40 DM, Falcon Miss. I 20 DM, Ultima V 40 DM, Dungeon Master 40 DM, Bermuda Project 20 DM, Tel. 07156/21272

Atari ST mit Spielen im Wert von ca. 3000 DM für 1800 DM zu verk., Stephan Krote, Obere Dorfstr. 13, 3474 Boffzen, Tel. 05271/5352

Suche gute Atari ST-Spiele. Bis zu 70 DM. Nur Orig., Mathias Flörke, Elfbuchenstr. 9, 3501 Habichtswald

Verk. Atari Lynx (Top Zustand), 2 Monate alt, Gauntlets in Orig.- Verp. für 250 DM. Tel. 06543/2906 Björn Leonhard

Verk. ST-Orig. Kings Quest I-III 100 DM und Space Quest III 80 DM. Tel. 07147/4310 Chris

Suche zuverl. Tauschpartner für meinen 1040 ST. Suche besonders Demos. Stefan Meissner, Große Neue Str. 3, O-4301 Dittfurt

Verk. Orig. Rings of Medusa (leider ohne Hülle, aber mit dt. Anl.) 15 DM, Enduro Racer 10 DM, je zzgl. Porto. Tel. 06101/41283

Top Aari ST-Demos gesucht. Tausche Top-Demos, Listen an: Jürgen Berger, Belchenstr. 10, 7047 Jettingen

Meldet Euch doch mal. Habe und suche Erfahrungsaustausch mit euch. Schreibt an: M. Weigel, Coppistr. 50, O-7022 Leipzig

Verk. Dung Master, Carrier C., KQ 3, Bard's Tale für je 15 - 25 DM. Suche Falcon F-16 u. Their Finest Hour. Tel. 06182/27975

Nintendo

Suche supermegabillige Game-Boy-Spiele jeder Art. Nähere Infos unter: Daniel Mahler, Im Grüntal 22, CH-8405 W'thur, Tel. 052/295794 Schweiz

Gameboy!! Verk. das japanische Superspiel BLODIA mit Orig.- Verp., Neupreis 65 DM, für nur 50 DM. Tel. 06173/61780 Peter

Suche Super Famicom mit Super Mario World, biete bis 350 DM oder tausche gg. Mega Drive mit 2 Spielen. Alexander Becker, Tel. 04541/83644 ab 14 Uhr

Tausche CBS- Fernsehspiel mit 4 Super- Spielen (NP 685,— DM) gg. einen Game Boy mit Grundausstattung und 3 Spiele. Tel. 02106/70603 Martin

Wer tauscht 1 Monat altes Simons Quest gg. a. NES-Spiele? Schreibt an: Sascha Dick, Am Zäunchen 7, 5168 Nideggen-Schmidt, schnell

Verk. das Game-Boy-Spiel Double Dragon für 50 DM. Ruft an: Tel. 07156/29306, verl. Alexander

Verk. Gameboy mit 4 Spielen: Contra, Tetris, Batman, Skate or Die. Tel. 08105/23353 Martin (VB 220 DM)

Tausche: Dr. Mario, Golf und Buraifighter für Gameboy, evtl. auch Verkauf. Tel. Leipzig: 204179 "Gregor"

Verk. 100 % o.k. NES + Zub. + 5 Spielen (Rad Racer, Ice Climber, Tennis, Kung Fu und Super Mario Bros) für etwa 399 DM. Tel. 07824/2558

Suche Mega-Man. Ich biete dafür Kid-Icarus. Tel. 030/8527969 Heiko

Verk. NES incl. 2 Joysticks und 10 Spielen, 100 % o.k., Preis auf Anfrage. Tel. 0211/292511

Verk. Gameboy + Tetris + Fortness of Fear + Dialogkabel für 150 DM (nur zus.). Tel. 089/6133486

Kaufe das Nintendo Super Famicom (RGB) + Joypads + Netzteil + Spiele für höchstens 450 DM bei 1 Spiel, und 550 DM bei mind. 3 Spielen. Tel. 02226/7194

Gameboy, suche das Wrestling-Modul, biete Batman oder Golf. Falls interessiert, schreibt an: M. Winkler, Ginsterweg 33, 4950 Minden

Wer hat Chessmaster + Anl. u. Verp.? Biete Link (Zelda II) zum Tausch an. Link ist total vollständig. Top-Zustand. Tel. 040/6066435

Suche Gameboy-Spiel Castlevania, zahle 210 öS bzw. 30 DM. Tel. A- 05282/2788, Josef

PC-Engine

Tausche Final M. Tennis gg. Son Son II, Tel. 02773/6969 nur am Wochenende anrufen

Suche für PC-Engine Aeroblaster, Bonze-Adv., Devil Crash, Son Son II, zahle 50 DM je Spiel, nur jap. Module. Tel. 09383/1520 Andreas verl.

Verk. PC-E. RGB mit 7 Spielen, Devil Crash, Tiger Heli, Gunhed, Operation Wolf, Vigilante, VB 480 DM. Tel. 04721/24159

Kaufe Oldies f. PC-Engine, wie z.B. Galaga, Chan & Chan, Victo. Run, biete max. 30 DM pro Spiel, ferner ältere PC-E. Fan- Magazine 7 DM, Tel. 06431/52789

Suche Batman, Devils Crush, Aeroblaster, Chan + Chan, Jacki Chan, Finalmatch, Violetsoldier, Paranoia, Herotonma. Tel. 0211/342065

Suche PC-Engine + CD-ROM + Spiele, tausche gg. A 500 mit TV-Modulator und heißen Spielen, suche/tausche/verk. Mod. /MD/SMS/PC-Engine, Tel. 0621/22087 Daniel

Tausche, verk., kaufe PC-Engine und GB-Spiele. Habe z.B. Be Ball, Mr. Heli, Turtles usw., Tel. 0611/503666

Verk. PC-Engine PAL-Vers. + 1 Joypad u. 3 Spiele. Kaum gebr., für 250 DM. Tel. 06741/1333 ab 18 Uhr, Dirk verl.

Kaufe, tausche und verk. PC-Engine, S. Famicom, NES, Gameboy und Amiga-Games (Alexander). Tel. 0611/502136, P.S. Suche besonders Devil Crush u. Bonze. (PC-Engine)

Verk. das Spiel Corruption für IBM. Für 25 DM. Tel. 07541/82765

Verk. PC-Engine RGB mit Leg. Axe. Preis 130 DM, Tel. 0561/899600

Tausche NES + 11 Spiele + Fitnessmatte + Zapper gg. PC-Engine + 7 Games. Angeb. an: Oliver Carl, Krugfeld 30, 3200 Hildesheim, Tel. 05121/66593

Suche möglichst billige PC-Engine. Verk. Gameboy und 2 Spiele (Gargoyles Q. und F-Legend), ganz schön billig. Tel. 04203/6215

Wer verkauft Color Booster für PC-Engine, oder kann welchen bauen? Suche günstiges CD-ROM, ca. 300 DM. Tel. 08742/8661 Gerd

Verk. PC Engine-Multivers. ohne Adapter mit 3 Topspielen für 410 DM od. tausche gg. SMD PAL mit 3 Spielen, meldet euch bei Torsten ab 18 Uhr, Tel. 02563/8471

PC-Engine mit 22 Spielen u.a. PC-Kid, Formation Soccer, Son Son II, WC Tennis, sowie 2 Spiele-Adapter zu verk., VB 1200 DM, Tel. 030/3725085

Def. PC-Engine (RGB) mit 5-Pl.-Adapter und 2 Joypads für 140 DM. Tel. 02858/1684. Verk. auch Gamegear mit 1 Spiel für 240 DM (neu)

Kontakte

Suche Amiga Joker-Hefte 11/89, 1/90 und 3/90 für 18 DM pro Heft, wenn 100 % erhalten. Florian Wendt, Krupunder Grund 46, 2083 Halstenbeck

Public-Domain-Soft für C64, C128. Info kostenlos von: B. Schulze, Ratsseite 110, O-9344 Pobershau (Erzgebirge)

Rollenspielbücher: Das schwarze Auge, zu verkaufen. Liste gg. RP bei Andreas Grabner, Franz-Schmidt-Weg 29, A-8046 Graz

Verk. alte Ausgaben von Power-Play und ASM für 3 DM pro St., Tel. 06074/3831

Suche Kontakte zu Infocom-Fans. Doldi Zagorski, Weinbergstr. 4, 8702 Güntersleben, Tel. 09365/3963

Bis zu 70 % billiger. Verk. 3 Taschencomputer-spiele. Donkey Kong 30 DM, Liwaco Barrier 40 DM (mit Radio) und Circus 7 DM. Tel. 06408/7718 (Daniel)

Tausche C 64 + Floppy + riesiges Softwarepaket gg. A 500. Zahle bis zu 300 DM drauf. Muß aber 100 % i.O. sein. Karl-Heinz Lux, Tel. 0221/561981

Suche Power-Play, Happy-Computer, Special Nr. 1 und 4/90 bis 4/91, nur 100 % i.O. Schreibt an: Dennis Vukosav, Metzdorfstr. 2, 6600 Saarbrücken

Amiga-Club sucht noch Mitglieder, bieten Audio-Video-Digi., Clubdisk, Demos, Hilfen u.v.m., Infos bei Andreas Kunz, Hornhof 37, 433 Mühlheim/R. (Kein Beitrag)

Zahle bis zu 100 DM für leere Telefonkarten. Suche vor allem auch Kontakte zu anderen Sammlern, meldet euch bei: 0921/44944

Achtung!

Aus Platzgründen können wir nicht immer alle Kleinanzeigen abdrucken, die für eine Ausgabe bei uns eingehen.

Falls Eure Anzeige mal nicht veröffentlicht werden sollte, dann schickt einfach einen neuen Kleinanzeigencoupon für die nächste Ausgabe.

COME AND GET IT!



AB 12.06.91 IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!


STARKILLER
41
ZEICHNUNGEN: ROLF BOYKE TEXTE: HEINI LENHARDT
Rent an Unbold GmbH Folge 13
»FOLTER-FESTIVAL«
STARKILLER UND SEINE MANNEN MÜHEN SICH HEFTIG, DIE ORAKEL DOSEN AUFZUTREIBEN. DOCH DIE ZEIT WIRD KNAPP UND DIE AUFTRAGGEBER SAUER...
GRR
MANN, WAS SIND WIR SAUER!
NA, HERR TRANTOR! WIE KOMMEN SIE VORAN MIT IHREN BEMÜHUNGEN UM IHRE EX-FLAMME ULTIMA?
MINI SENDER
DOC BOBO?
WAS MACHEN TRANTOR FALSCH? LIEBEVOLLES SELBSTGESCHRIEBENES GEDICHT NICHT BEEINDRUCKEN ULTIMA...
UNBEMERKT SCHLEICHEN DIE ORAKELTYPEN AN BORD VON STARKILLERS RAUMSCHIFF.
ICH BIN SICHER, MIT DEM GEEIGNETEN TEXT DIE GEWÜNSCHTEN RESULTATE ZU ERZIELEN... MAL SEHEN.
F-H
I-K
L-N
S-U
DON JUAN
HÖREN SIE GENAU ZU UND SPRECHEN SIE MIR NACH...
HOLDES... RUMMS!
» HOLDES RUMMS... «
RUMMS...?
RUMPEL! ZACK! KNIRSCH!
RUMPEL, ZACK, KNIRSCH?
WAS WOLLEN DOC BOBO DAMIT SAGEN?
RASSEL! RASSEL! RASSEL!
LIEBER VERTRAGSPARTNER! ICH FÜRCHTE, WIR KÖNNEN DAMIT RECHNEN, SIE UND IHRE GESELLEN WEGEN VERTRAGSBRUCH LANGSAM ZU TODE FOLTERN ZU MÜSSEN. DENN IN WENIGEN MINUTEN LÄUFT DIE FRIST AB!
HI HI
OH, MACHEN SIE SICH DOCH WEGEN MIR KEINE UMSTÄNDE.



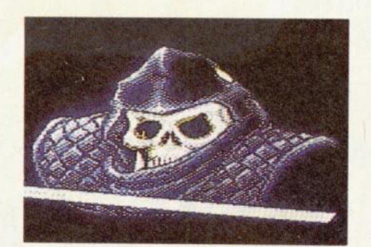
NACH WENIGEN STUNDEN INTENSIVEN NACHDENKENS DÄMMERT TRANTOR DIE VERBLÜFFENDE ERKENNTNIS:
DOC BOBO SEIN IN GEFAHR TRANTOR MÜSSEN HELFEN, MÄCHTIG FIX! MÜSSEN JETZT LEIDER GEHEN!
EIN KLEINER LAGEPLAN FÜR ALLE, DIE DIE ÜBERSICHT VERLOREN HABEN:
TALK SHOW-TURM
TRANTOR!
ULTIMA!
STAR KILLERS RAUMSCHIFF.
ULTIMAS RAUMSCHIFF
VOR STARKILLERS RAUMSCHIFF ERWARTET TRANTOR EINE ÜBERRASCHUNG:
HEUTE: GROSSES FOLTERFESIVAL! ALS GAST: DOC BOBO
MOMENT MAL, FREUNDCHEN! NIEMAND DARF BEI DEM FOLTER-FESTIVAL STÖREN!
GENAU! GESCHLOSSENE GESELLSCHAFT!
GÄHN!
TRANTOR HASSEN TÜRSTEHER!
TRANTOR BITTEN UM ENTSCHULDIGUNG, HABEN VERGESSEN SCHLÜSSEL!
TRANTOR SEIN BESTÜRZT! WAS NUN TUN?
TJA, AN EINER DERMASSEN SPANNENDEN STELLE IST ÜBLICHERWEISE DIE EPISODE DIESES DRUCKWERKS ZUENDE...
BOSS BOSS...
HARR DI HARR!
TYPEN MIT PLASTIKFREIZEITJACKEN KOMMEN SOWIESO NICHT REIN!
DIE PROLO-HOSE IST AUCH DAS LETZTE!
HALTEN SIE EIN, DIESER UNFREUNDLICHE MENSCH WIRD MICH SONST MEINES EINZIGEN KOPFHAARS BERAUBEN!
BOSS... ICH... HAHAHABE... DIE DOSE... UNTER... EINSATZ... MEINES... LEBENS... ...BESCHAFFT...
BRAVES SEKRETÄR! TRANTOR SCHÄTZEN ENGAGIERTES MITARBEITER!
DAS SIND DIE TAGE IM LEBEN, AN DENEN MAN SICH IN EINE RUHIGE RECYCLING-ANLAGE WÜNSCHT...
DAS ÄNDERT DIE LAGE NATÜRLICH... ÜBERREICHEN SIE UNS DIE NOCH FEHLENDEN DOSEN UND WIR SEHEN VON EINER WEITEREN FOLTERUNG AB!
NICHT ZWICKEN!
WOHER NEHMEN FEHLENDE DOSEN?
VERLASSEN SIE SICH JETZT AUF MEINE FORMIDABLE INTELLIGENZ, GÖTTLICHE VORSEHUNG UND...
... AUF EINEN ERSTAUNLICHEN ZUFALL!!
HE, LEUTE... KOMME ICH ZU... HUST... SPÄT?
SEIN STARKILLER!
GNUFF!
... FRAGT STARKILLER ERREGT!
FORTSETZUNG FOLGT

DAS HINTERLETZTE

Last Ninja III

Was für die japanischen Videospieler der Shinobi, ist für englische Kids der "Last Ninja": Ein Dauerbrenner, mit Software-Preisen überhäuft und hunderttausendfach verkauft. Kein Wunder, daß System 3 sich nicht scheuten, ihren größten Hit in die dritte Runde zu schicken. "Last Ninja III" sieht aus wie die Vorgänger und spielt sich auch so: Man steuert den schwarzen Prügelknaben durch isometrische 3-D-Landschaft, prügelt Joystick-rüttelnd allerlei Bösewichte zu Boden und löst dabei eine Anzahl kniffliger Rätsel. Der Ninja kann hüpfen und sammeln, sich ducken und gefundene Waffen in Windeseile aus dem Rucksack zaubern — vorausgesetzt, man hat den mit verschiedenen Funktionen hoffnungsvoll überladenen Joystick sicher im Griff.

Der Herrschaftsbereich des Oberbösewichts ist in mehrere Levels unterteilt. Stufe um Stufe befreit der Spieler Parkanlagen und Kellergewölbe von Nunchacko- und Kendo-schwingenden Finsterlingen. Dabei sammelt er Waffen und hilfreiche Gegenstände. Sobald er auch ein bestimmtes Schriftstück gefunden und den obligatorischen Level-Obermotz geplättet hat, steht ihm der Zugang zur nächsten Ebene offen. Der Ninja sollte jedoch nicht zu flink durch die Bildschirme wetzen: In den Augen der Programmierer wirkt das Verlassen einer Szene ohne vorhergehendes Blutbad wie schnöde Feigheit — und die wird mit sofortigem Beschneiden der mysteriösen Bushido-Kraft geahndet. Bushido, wozu? Laut Anleitung ist Bushido "wichtig für den Abschluß des Spiels und für die Stärke insgesamt". Aha. *wi*

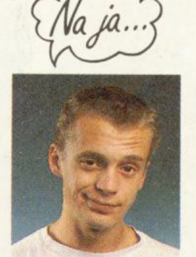


Endlich tot: der letzte Ninja (C64)



"Schau mir in die Augen, Ninja" — im hektischen Zweikampfgetümmel ist das leichter gesagt als getan

Na ja...



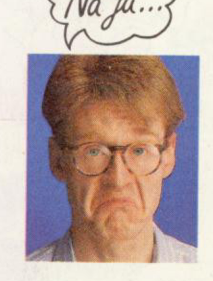
Auch wenn ich mir die Wut sämtlicher C-64-Ninjas zuziehen werde: Ich haltet die Steuerung des (hoffentlich) letzten Ninjas für eine absolute Frechheit. Klar, hat man ein paar Jährchen geübt, läßt sich das ein oder andere Spielchen weitgehend frustfrei durchziehen. Da Game Over und Neubeginn jedoch zermürbend lange Ladezeiten mit sich bringen, greife ich persönlich meist doch reflexartig zum Reset-Schalter und beende die nervige Sitzung. Was bleibt ist ein leichtes Bedauern, denn Last Ninja III ist grafisch und akustisch beeindruckend. So ist das Action-Adventure nicht mehr als ärgerliches C-64-Gegenstück zum ähnlich unspielbaren "Shadow of the Beast II" für den Amiga und so nur für absolute Fans zu empfehlen – nach dem tollen Intro hätte ich es eigentlich ahnen müssen.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: System 3, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS	AMIGA
nicht geplant	in Vorbereitung
ATARI ST	**C 64 — 53%**
in Vorbereitung	Grafik: 71% Sound: 62%
	Schwierigkeit: schwer

Na ja...



Mag sein, daß Einzelkämpfer, die sich schon durch die ersten beiden Teile der Ninja-Trilogie geackert haben, auch mit dem dritten Teil klarkommen, der "Normal"-Spieler ist hoffnungslos überfordert. Eine katastrophal schlechte Steuerung und haufenweise unfaire Stellen sorgen für Dauerfrust: In einigen Sackgassen eilt man wehrlos dem sicheren Bildschirmtod entgegen. Das Einsammeln von wichtigen Gegenständen artet in ein übles Joystick-Gewürge aus und kühlt selbst den motiviertesten Ninja ab. Schade, denn trotz der vereinzelt auftretenden Grafik-Bugs ist Last Ninja 3 ein Augenschmaus.

Die Grafik ist hübsch, aber am Spielspaß happert's (C64)

NICHT SUPER, MARIO

M. Andretti's Racing Challenge

Die Rennfahrerlegende Mario Andretti brauste mit so ziemlich allem erfolgreich über die Pisten, was vier Räder hat. Was lag also näher, als bei der neuen Fahrsimulation "Mario Andretti's Racing Challenge" alle Rennsportklassen anzubieten, die der große Meister einst erfolgreich beackerte. Die Programmierung besorgte das kanadische Team Distinct Software, das durch die "Test Drive"-Spiele bleifußmäßig einschlägig bekannt ist.

Um ein Trainingsrennen zu fahren, habt Ihr freie Wahl zwischen den unterschiedlich starken Boliden der Typen Sprint Cars, Stock Cars, Prototypen, Experimentalfahrzeuge Formel I und Indianapolis-Cars. Im Meisterschaftsmodus müßt Ihr mit den Sprint Cars anfangen, kleinen giftigen Flitzern, die dreckspritzend über die Fahrbahn sägen. Durch gute Plazierungen in verschiedenen Rennen gegen Computerautos kommt Ihr zu Geld und Punkten. Erst wenn man eine bestimmte Summe auf dem Konto hat, darf man sich ein Gefährt aus einer schnelleren Klasse zulegen. Zwischendurch erscheint ein Bildchen von Meister Mario, der ein paar aufmunternde Tips parat hat.

Die einzelnen Fahrzeugtypen unterscheiden sich im wesentlichen durch die Höchstgeschwindigkeit voneinander; die Steuerung bleibt immer gleich. Je eine Taste dient zum Beschleunigen und Bremsen; mit den Cursor-Tasten oder dem Joystick bedient man das Lenkrad. Die Gänge werden automatisch eingelegt. Eine Übersicht zeigt Euch links unten an, wo Ihr Euch im Vergleich zu den anderen Fahrzeugen auf der Piste befindet. Bei längeren Rennen kommt man um einen Aufenthalt an der Box nicht herum, um die Reifen zu wechseln oder Benzin zu tanken.

Wie schon bei Electronic Arts' Rennspielvorgänger "Indianapolis 500" sorgt eine Art Fernsehkamerasystem für viel Freude. Ihr könnt das Rennen jederzeit unterbrechen, um Euch Überholmanöver und Unfälle in der Wiederholung anzusehen. Leider gibt es keine Möglichkeit, die Lieblingssequenzen zu speichern. *hl*

Geht so

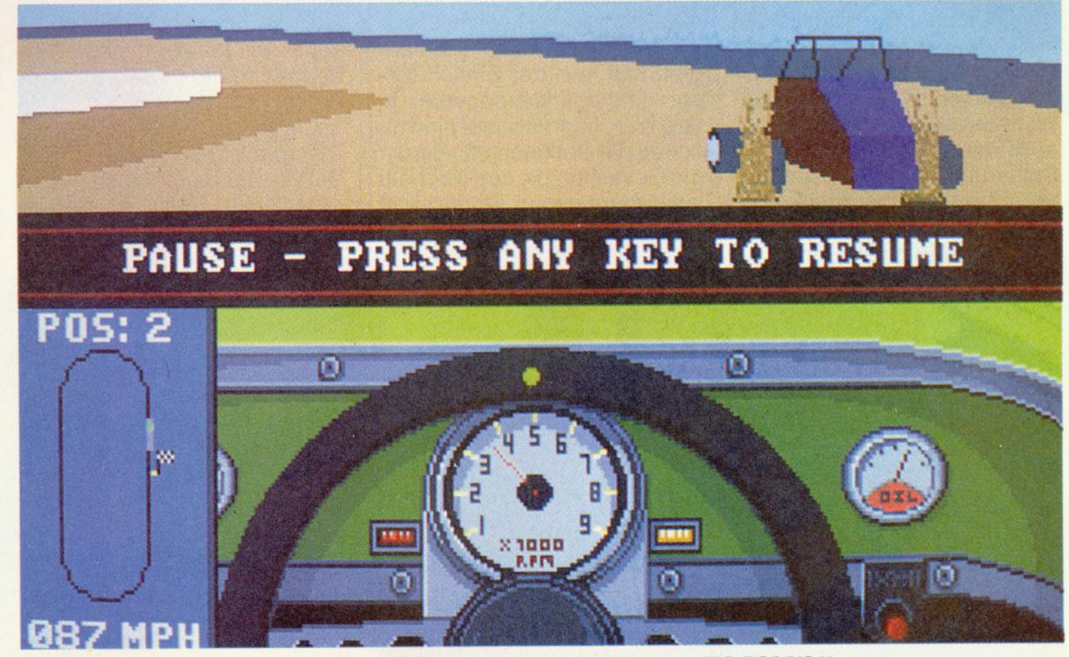


Wer eine Steigerung gegenüber Electronic Arts' letztem Rennspiel "Indianapolis 500" erwartet, wird enttäuscht. Mario Andretti's Racing Challenge stammt von einem anderen Programmierteam, das sein Handwerk nicht so gut versteht wie die Indianapolis-Schöpfer. Die Steuerung ist etwas schlechter, und die Grafik wesentlich langsamer. Unter VGA wird sie erst auf einem 386er vernünftig schnell; bei 286er-ATs ruckt sie wie die Pest. Wer einen ausreichend schnellen PC besitzt, bekommt immerhin ein solides Rennspiel mit Abwechslung und einem halbwegs anspornenden Meisterschaftsmodus geboten. Große Begeisterung kann man bei mir mit dem etwas müden Mario allerdings nicht entfachen: ein uninspiriertes Dutzendrennspiel, ohne Liebe zum Detail dahinprogrammiert.

Ein Blick aufs Geschehen aus einer von sechs Kameras



In jeder Fahrzeugklasse warten neue Pisten auf Euch



Die kleinen, aber rasanten Speed Cars liefern sich ein heißes Rennen (MS-DOS/VGA)

Gut!

Zugegeben, ein "Super-Indy 500" ist Mario Andretti sicherlich nicht, aber wer einen rasanten AT nebst VGA-Grafikkarte sein eigen nennt, kann sich auf einige fesche Rennstunden freuen. Eine reichhaltige Streckenauswahl und gewitzte Computergegner (vor allem der Digi-Andretti ist auf der Piste eine harte Nuß) lassen bei mir kaum Langeweile aufkommen. Außerdem finde ich im Gegensatz zu Heini den Meisterschaftsmodus höchst motivierend. Denn wer als Formel-1-Pilot Karriere machen will, muß sich erst durch die anderen Klassen nach oben rasen — wenn das kein Anreiz ist. Mir machen die Rennduelle gegen Mario reichlich Spaß. Ein Tip noch für die etwas hackelige Steuerung: Per Joystick fährt sich's am besten.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 67 %	AMIGA
Grafik: 64 % Sound: 57 %	in Vorbereitung
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

EUROPÄISCHER GEDANKE

Manchester United Europe

Die Engländer sind schon wilde Burschen: Jahre lang waren ihre Fußballclubs von den europäischen Pokalwettbewerben ausgeschlossen. Doch schon im ersten Jahr der Wiederzulassung englischer Clubs gewinnt prompt ein Verein von der Insel den Europacup der Pokalsieger: Manchester United rang im Finale den FC Barcelona mit 2:1 nieder.

Vor Jahresfrist veröffentlichte Krisalis mit "Manchester United" die etwas langatmige Simulation des englischen Liga-Spielbetriebs. Der Nachfolger "Manchester United Europe" verheißt mehr Spannung: Diesmal stehen die Europapokal-Wettbewerbe im Mittelpunkt; außerdem wurden Grafik und Steuerung der Actionsequenzen gründlich überarbeitet.

Sie betreuen die Kicker von Manchester United wahlweise im Wettbewerb der Landesmeister, der Pokalsieger oder im UEFA-Cup. Regelgerecht wird nach Addition der Ergebnisse von Hin- und Rückspiel entschieden, welcher Verein eine Runde weiterkommt. Bei einem Gleichstand im zweiten Match müssen Verlängerung und gegebenenfalls Elfmeterschießen über den Sieger entscheiden. Zwischen den Partien könnt Ihr den Spielstand speichern, die Aufstellung ändern und die einzelnen Kickerpositionen besetzen. Da es keine allzugroßen Qualitätsunterschiede bei Euren Spielern gibt, hält sich der Einfluß dieser Managerkomponente in Grenzen. Interessanter sind da schon die Optionen, mit denen die Gesamtstärke des Gegners bzw. der eigenen Mannschaft verändert werden kann. Die Spielzeit läßt sich von vier bis 90 Minuten pro Partie einstellen. Per Funktionstastendruck könnt Ihr jederzeit eine Wiederholung der letzten Spielzüge begutachten.

Im eigentlichen Spiel steuert Ihr jeweils den Kicker Eures Teams, der dem Ball am nächsten steht. Der Ablauf ist schnell und reich an Torszenen. Je nachdem, in welcher Stellung der Joystick ist und wann Ihr den Feuerknopf loslaßt, folgt ein trockener Schuß oder eine krumme Flanke. Ein zweiter Spieler kann mitmischen, indem er den Torwart übernimmt. Per Adapter können in Freundschaftsspielen insgesamt vier Spieler gleichzeitig kicken. *hl*

Gut!

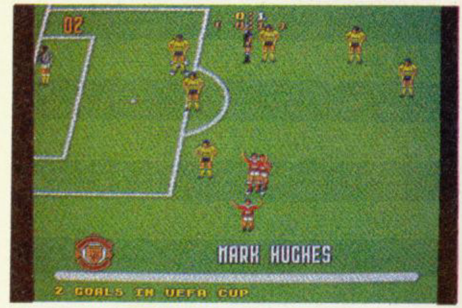


Normalerweise verlasse ich fluchtartig den Strafraum, wenn eine Fußballsimulation über den Bildschirm rollt. Die Bolztruppe aus Manchester hat mich jedoch eines Besseren belehrt: Der übliche Tabellenfirlefanz ist auf das Nötigste reduziert, der Spielablauf erweist sich als ausgesprochen munter. Trotzdem behält man jederzeit den Überblick. Der Computergegner verzichtet auf eine härtere Gangart und läßt auch Fußballaien eine faire Chance. Hat man genug, mit dem digitalen Coach trainiert, kann man umsteigen und menschliche Gegner förmschön in die Grasnarbe treten. Ein Spaß für die ganze Familie.

STECKBRIEF

Genre: Sportspiel
Hersteller: Krisalis, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	AMIGA 70%
in Vorbereitung	Grafik: 59% Sound: 68%
	Schwierigkeit: leicht
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung



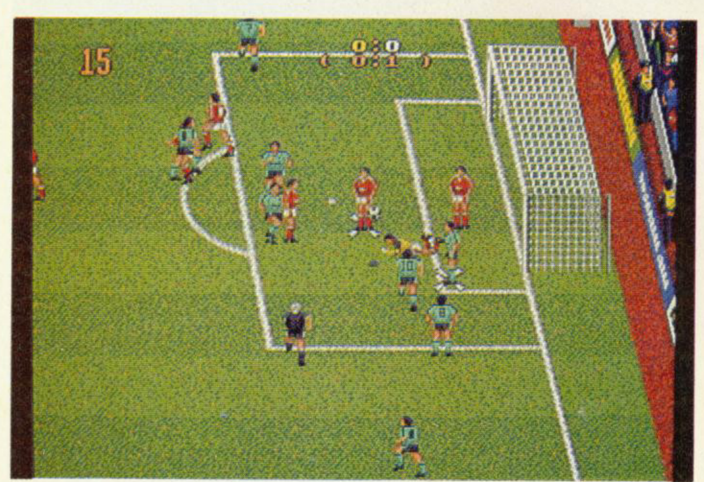
Der Torschütze läßt sich feiern (Amiga)



Ein Blick auf die nächste Runde (Amiga)

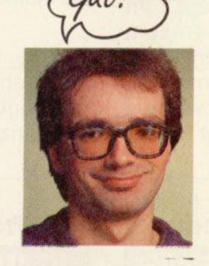


Knochentreten lohnt sich nicht (Amiga)

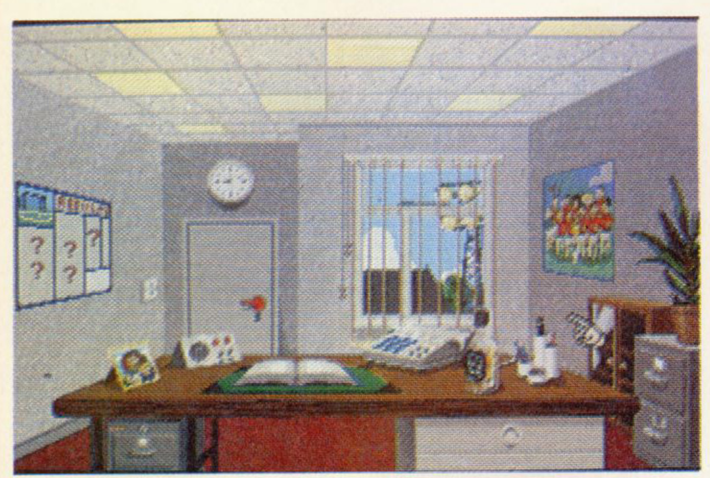


Lichterloh brennt der Strafraum, und da kommt der Schuß... (Amiga)

Gut!



Nach dem mies spielbaren ersten Manchester-United-Programm ist diese Europa-Edition ein gewaltiger Fortschritt. Spannung und Atmosphäre der Cup-Wettbewerbe kommen gut rüber; spätestens in der Halbfinalverlängerung hält es hier keinen auf der Bank. Die Steuerung ist nicht sonderlich detailreich, erlaubt aber einen flotten Kick. Das Spiel wogt munter hin und her; Langeweile kommt so schnell nicht auf. Wenn das auf dem Amiga etwas zu rucklige Scrolling nicht wäre, könnte man die Grafik als gut bezeichnen. Die Spieler-Sprites sind sauber animiert und haben eine vernünftige Größe im Verhältnis zum Spielfeld. Spielt man gegen den Computer, ist die Langzeitmotivation eher durchwachsen. Es ist relativ leicht, einen Pokal zu gewinnen, was weder mit grafischen noch spielerischen Gags gedankt wird. Ein nettes, simples Kick-and-Rush-Festival, das ausgehungerten Fußballfans durchaus munden wird.



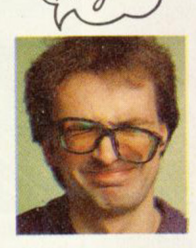
An diesem Schreibtisch sollst Du kleben (Amiga)

EUROPA IM TIEFSCHLAF

Euro. Superleague

Kreative Programmierer geben sich mit der Wirklichkeit nicht zufrieden. Jene rastlosen Geister werfen einen kühnen Blick in die sportliche Zukunft, um dem softwareverwöhnten Spieler einen neuen Kitzel zu bieten. So ist bei "European Superleague" ein Traum vieler Fußballfans Wirklichkeit geworden: die Spitzenliga mit acht europäischen Edelclubs. Bei einem dieser Vorzeigevereine heuern Sie als Manager an. Per Mausklick nimmt man Anrufe entgegen, verhökert Spieler, heuert Ersatzkicker von anderen Teams an, legt Trainingseinheiten sowie Aufstellung fest. Der Ablauf eines Spiels wird anhand einiger mürber Bildchen dargestellt; danach verkündet ein Reporter die anderen Ergebnisse nebst Tabellenstand. Hier hat der europäische Gedanke bei diesem in England programmierten Spiel ein jähes Ende: Für einen Sieg werden drei statt zwei Punkte vergeben, wie man es aus Englands Fußballigen gewohnt ist — peinlich, peinlich. Trostpflaster: Neben der Anleitung wurden auch die Texte auf dem Bildschirm ins Deutsche übersetzt. *hl*

Na ja...



Mit solchen Schandtaten tut man dem vielgeprüften Genre der Fußball-Strategiespiele keinen Gefallen. European Superleague vereint fast alle Untugenden, die man sich in seinen kühnsten Alpträumen kaum vorzustellen wagt: Das Programm ist unübersichtlich, umständlich, einfallslos, grafisch laienhaft und — nicht zu vergessen — sturzlangweilig. Der Reiz, sich in der tristen Miniliga von Spieltag zu Spieltag vorzuarbeiten, ist minimal. European Superleague hält nicht, was der Name verspricht und bietet bestenfalls Provinz-Spielwitz, als kickte Blaugelb Schlutterdorf gegen Sturm Pfaffing.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: CDS, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS
in Vorbereitung

AMIGA 26%
Grafik: 24% Sound: 30%
Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

CDTV MULTI MEDIA Berlin

Seit dem 19.06.1991 präsentieren wir direkt neben unserem Hauptgeschäft SCHWEDENSTRAßE 18c in 1000 Berlin 65 eine Superauswahl an CDTV Programmen!

SOFTPOWER
Tel. 030 / 492 20 56
Fax 030 / 492 20 57



Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

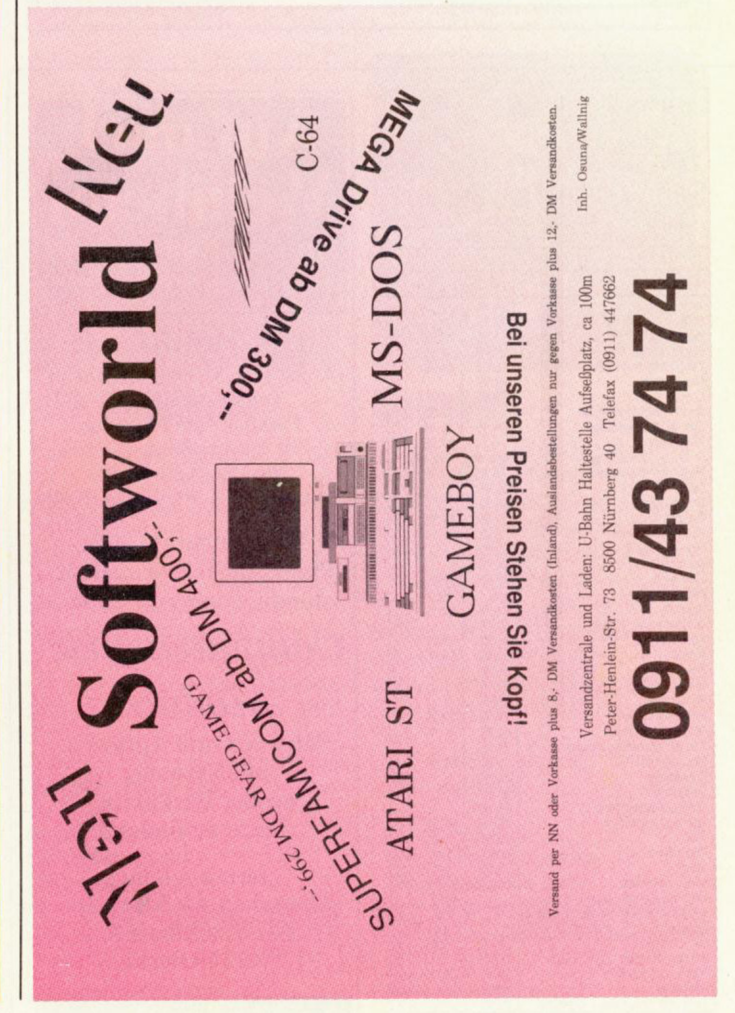
Lösungsservice Berry & Strothe

DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE

- ★ Dragon Wars
- ★ Hillsfar
- ★ Pool of Radience
- ★ Champions of Krynn
- ★ Secret of the Silver Blades
- ★ Buck Rogers
- ★ Might and Magic II
- ★ Indiana Jones a. the last Crusade
- ★ **Bards Tale III**
- ★ Quest of Glory
- ★ **Bane of the Cosmic Forge**
- ★ Ultima 3-6
- ★ Dungeon Master
- ★ Chaos strikes back
- ★ Dragonflight
- ★ Legend of Faerghail
- ★ Bloodwych Data-Disk
- ★ **Secret of the Monkey Island**
- ★ Elvira
- ★ Captive
- ★ **Eye of the Beholder**
- ★ Space Quest 4
- ★ Kings Quest 1-5
- ★ **Death Knights of Krynn**

Preise für Kpl.-Lösungen inkl. detail. Pläne DM 25,- zuzügl. Versandkosten, NN DM 8,-, Vork. VS DM 3,-, ab 3 Kpl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten!!! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Bestellung rund um die Uhr bei:
Lösungsservice RICHARD BERRY
Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth
Tel.: 0911/795102



BALLA-BALLA

Ball Game



So uninspiriert der Name ausgesucht wurde, so ungewohnt die Spielidee. Auf einem acht mal acht Quadrate großem Feld kämpfen vier Gegner. Davon dürfen beliebig viele menschlicher bzw. elektronischer Natur sein. Jeder Spieler ist abwechselnd dran und darf entweder ein Kästchen weiter gehen, einen zwei Felder weiten Sprung machen oder teleportieren. Jede dieser Aktionen hat andere Auswirkungen. Bewegt Ihr Euch ein Kästchen voran, wird auf dem verlassenen Feld ein bunter Ball plaziert. Springt Ihr, nehmen alle rundum postierten Bälle Eure Farbe an. Wer zum Schluß die meisten gut plazierten Bälle vorweist, darf sich als Sieger fühlen. Ein nettes, harmloses Denkspiel ohne viel taktischen Spielraum. Positiver Aspekt: Man darf zu viert gleichzeitig ran. *mg*



Wer hat die meisten Bälle?

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Electronic Zoo, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS
nicht geplant

AMIGA 60%
Grafik: 32% Sound: 47%
Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

STEINZEIT

Prehistorik



Grawagar hat Hunger. Also schultert er ein handliches Keulchen, zupft den Lendenschurz zurecht und macht sich auf den Weg in die Freiluftkantine. In jedem Bild trifft er auf Dinosaurier, denen er ein-, zweimal mit dem Keulchen eins auf die Vorderstirn brettert und sie dann verspeist. Steuert der Spieler an den rechten Bildschirmrand, erscheint das nächste Bild und das Spielchen wiederholt sich bis zum End-Level-Gegner (davon gibt's insgesamt sieben Stück).

Auch die spärlich erscheinenden Extras nützen nichts: Prehistorik wäre schon vor fünf Jahren prähistorisch gewesen. Schlagen, essen, schlagen, essen und ab und zu hüpfen: Das ist auf Dauer so interessant wie eine Stunde Schlange stehen im Supermarkt. *al*



Mit der Keule auf die Rübe, das Spiel ist leider reichlich trübe

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Titus, Zirka-Preis: 60-80 Mark

MS-DOS 42%
Grafik: 54% Sound: —%
Schwierigkeit: leicht

AMIGA 42%
Grafik: 54% Sound: 31%
Schwierigkeit: leicht

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

S.C.S

Saar Computer Service
06898 – Inh. Jörg Zahler – 62362
Bengeserstr. 19 - 6625 Püttlingen

pro Game eine 3,5 Leerdiskette - GRATIS -

TITEL	AMI	PC
Atomino	59.95	
Brat	59.95	
Buck Rogers (komplett deutsch)	87.95	87.95
Back to the future III	59.95	59.95
Centurion def. of rom	66.95	66.95
Chuck rock	59.95	
Crown	59.95	66.95
Death knight of krynn		74.95
Eye of the beholder	74.95	74.95
Elite plus		87.95
F 15 - Strike Eagle	Vorb. mög.	Vorb. mög.
Flight of the intruder	74.95	87.95
Gods	66.95	
Great courts II	66.95	
Genghis khan	87.95	87.95
Hill street blues	66.95	66.95
High energy II	66.95	
Hero's Quest	59.95	
Lemmings	59.95	59.95
Midwinter II	a.A.	a.A.
Nam	74.95	87.95
On the road	69.95	
PGA tour golf	66.95	66.95
Pirates	59.95	59.95
Power monger	66.95	
Predator II	59.95	
Prehistorik	59.95	
Railroad tycoon	79.95	79.95
Return of medusa	66.95	74.95
Secret of monkey island	74.95	
Sim earth		87.95
Supremacy	74.95	
Speedball II	66.95	
Spirit of adventure	66.95	
Spirit of excalibur	74.95	87.95
Toki	66.95	
Turrican II	59.95	
Wings	74.95	
Wing commander	Vorb. mög.	87.95
Wing commander secret mission I		39.95
Wing commander secret mission II		39.95
Angebote:		
M4 Sherman	29.95	29.95
Blazing thunder	29.95	
North and south	29.95	29.95
Hostages	29.95	
1 MB mit Uhr, Akku + Schalter	99.95	

Versand per NN + 7DM, Vorkasse + 5DM (Nur V-Scheck), auch UPS - Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten !

Sonderservice: Wenn die Software vorrätig ist und die Bestellung bis 16.00 Uhr getätigt wurde, erhalten Sie Ihre Bestellung noch am selben Tag !!!
(+ 15 DM - Sonderservice gilt nur im Saarland)
TELEFON 06898/62362 13.00-21.00 pers./24-St. Anrufbe.

Auf nach Weinheim an der Bergstraße

Der weiteste Weg lohnt sich!

MN-HobbySoft
Amtsgasse 3, 6940 Weinheim
Tel. 06201/181201
Parkplatz am Museum
(ausgeschildert)
Mo.-Sa. 9.30-12.30
Mo., Di., Do., Fr. 14.30-18.00

Riesenauswahl, tolle Preise, täglich Neuheiten, ständig Sonderangebote.

Computerspiele
Module

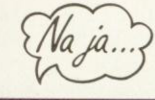
Software zum Anfassen, alle Systeme, großer Parkplatz, leicht zu finden.

Jetzt auch im
Copyshop Alt-Marzahn
Alt-Marzahn 64a
O-1140 Berlin

Auf nach Berlin-Marzahn

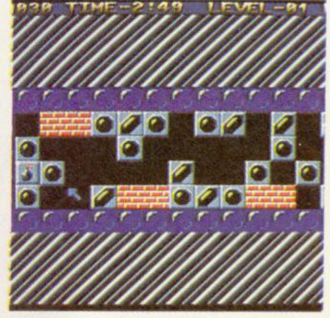
MAUERBLÜMCHEN

Shiftrix



Von den Dutzend Tüfteleien, die pro Monat erscheinen, kann man getrost 80 Prozent vergessen. "Shiftrix" von Software 2000 brät keine Extrawurst und klinkt sich entschlossen bei der Mehrheit ein.

Ähnlich wie beim Grübelhit "Puzznic" müßt Ihr verschiedene Symbolsteine zusammenschieben. Berühren sich zwei gleichartige, verschwinden diese allerdings nicht, sondern werden zu Stein. Wer nicht geschickt schubst, der verbaut sich so buchstäblich den Zugang zum nächsten Level. Spätestens nach der fünften Spielstufe wird's dank mangelnder Abwechslung langweilig bis nervend. Das einzige, zusätzliche Spielelement ist eine Bombe, mit der Mauersteine wieder entfernt werden — auf Dauer zu wenig. *mg*



Wenn wir nicht gestorben sind, knobeln wir noch morgen

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Software 2000, Zirka-Preis: 50-80 Mark

MS-DOS
in Vorbereitung

AMIGA 43%
Grafik: 22% Sound: 21%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
in Vorbereitung



Megatraveller

Ein MByte benötigen Weltraumreisende auf dem Amiga: Die Commodore-Version des Science-fiction-Rollenspiels "Megatraveller" bekam ein paar neue Soundeffekte und leicht geschönte Grafik – ansonsten hat sich nichts geändert. Mit der Maus kämpft man sich durch unübersichtliche Menüs, mit der Laserpistole durch das katastrophale Kampfsystem. Rollenspiel-Mittelmaß. Übrigens: Die Handbücher aller Versionen sind mittlerweile im klarsten Deutsch gehalten. *wi*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Paragon/Empire
Zirka-Preis: 120 Mark

AMIGA 59%
Grafik: 52% **Sound: 30%**
Schwierigkeit: schwer



Centurion

Junge Legionäre, die es bis zum Imperator bringen wollen, müssen sich in "Centurion" von Electronic Arts schon eine Menge einfallen lassen: Provinzen überfallen, Gladiatorenkämpfe abhalten, Steuern erheben – an alles wurde gedacht. Leider wird das Eroberungsgeschäft bei genügend Durchblick schnell langweilig: Feind und Freund reagieren immer gleich und sind schnell berechenbar. Im Kampf stehen recht wenig Taktiken zur Verfügung. Ein schlichtes Strategiespiel mit wenig Tiefgang. *vw*

Genre: Strategie
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA 60%
Grafik: 67% **Sound: 68%**
Schwierigkeit: leicht

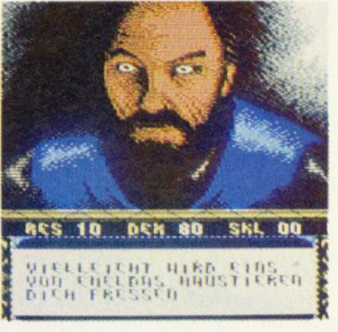


Brat

Bei der "Brat"-Konvertierung haben die Image Works-Entwickler ganze Arbeit geleistet: Selbst das knuddlige Intro findet sich nahezu 1:1 auf den ST übertragen. Aber auch bei der Programmierung des Spiels selber wurde nicht geschlampt. Der Sound hat nur geringfügig gelitten, das vorzügliche Spielprinzip nicht im geringsten und die Traumlandschaft des Rackers leuchtet auch auf dem Atari in buntester Farbenpracht. ST-Besitzer mit Geschicklichkeitsfimmel müssen zugreifen. *wi*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Image Works
Zirka-Preis: 85 Mark

ATARI ST 80%
Grafik: 74% **Sound: 66%**
Schwierigkeit: mittel



Elvira

Elvira, die Gruselbraut mit den übergroßen Augen, verlangt vom C-64-Besitzer Geduld und nochmals Geduld: Jede Grafik wird nachgeladen. Als Entschädigung wurden alle Optionen der 16-Bit-Versionen übernommen. Adventure-Freunde, die nicht vor reichlich geschmacklosen Bildern, großen Oberweiten und einer simplen Story zurückschrecken, kommen auf ihre hormonellen Kosten. Wer Wert auf ein fundiertes Kampfsystem legt, kann Elvira vergessen. *vw*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 70 Mark

C 64 46%
Grafik: 65% **Sound: 57%**
Schwierigkeit: mittel



Golden Axe

Beinharte Action ist bei der PC-Fassung des Prügelspieles "Golden Axe" angesagt.

Allein oder im Duett mit einem Kumpel prügelt Ihr Euch mit einem von drei Wunschhelden durch acht horizontal scrollende Levels voller fieser Monster. Bunte und liebevoll gezeichnete VGA-Grafik, die ausgereifte Steuerung sowie ausgeklügelte Gegner frischen das angegraute und unintelligente Spielprinzip wieder auf. Selbst ein Optionsmenü für Lebensenergie, Spielart und ein Soundmenü fehlen nicht. *mh*

Genre: Actionspiel
Hersteller: Virgin
Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 76%
Grafik: 75% **Sound: 67%**
Schwierigkeit: mittel

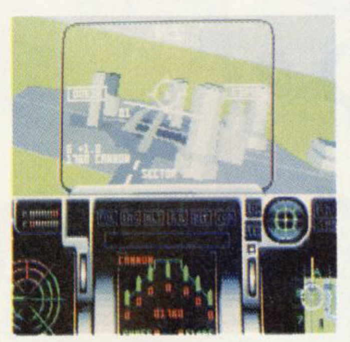


Vaxine

Das abstrakte, originelle und clevere 3-D-Actionspiel des Programmierteams Assembly Line hat jetzt auch den braven PC infiziert. Die rasante Virenbekämpfung ist als Alternative zu konventioneller Ballerkost wärmstens zu empfehlen. Damit die Sache auch Spaß macht, sollte man einen AT nebst Maus haben. Adlib-kompatible Soundkarten werden unterstützt. Um die VGA-Grafik in angemessenem Tempo zu erleben, sollte Euer PC mindestens 16 MHz Tempo drauf haben. Bei langsameren Kisten empfiehlt sich die flottere EGA-Grafik. *hl*

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold
Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 72%
Grafik: 71% **Sound: 62%**
Schwierigkeit: mittel



F-29 Retaliator

Oceans Flugsimulatordebüt ist nun auch für PCs zu haben. Fixe VGA-3-D-Grafik und eine leicht zu lernende Steuerung bieten eher dem Neueinsteiger die nötige Kurzweil, als dem alten Simulationsveteranen. Zudem kommen einige kleine Mängel in puncto Flugverhalten und Realismus, die den Spaß etwas trüben. Wer sich daran nicht stört, bekommt ein nettes Programm geboten, dessen Schwerpunkt allerdings mehr auf der Action, als auf einer "echten" Simulation liegt. Für eine schnelle Ballerrunde genau richtig. *mh*

Genre: Simulation
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 73%
Grafik: 62% **Sound: 40%**
Schwierigkeit: mittel



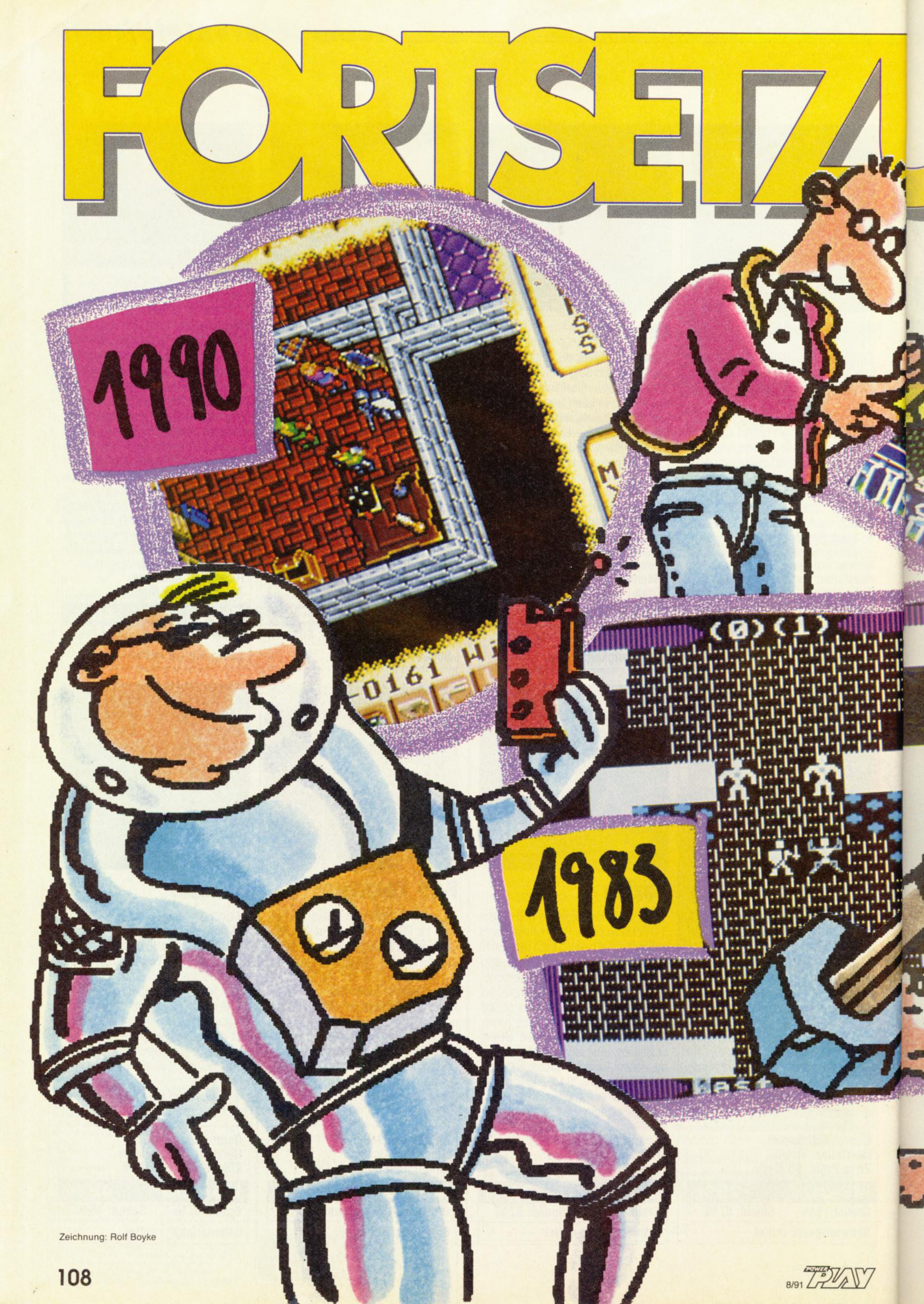
Betrayal

Leider hat sich gegenüber der Amiga-Version nicht das Geringste geändert: Schäbige EGA-Grafik, die umständliche Reiterei über öde Wiesen und Weiden, das nervtötende Gefummel mit unlogischen Menüs, alles wurde eins zu eins auf den PC übertragen. Wahrlich kein Ruhmesblatt der Programmierkunst. Das einzige, was bei diesem Spiel überzeugt, ist die ansprechende Packung. Etwas wenig für so einen exorbitanten Preis.

Ein Strategiekampf der mehr verspricht als er hält. *vw*

Genre: Strategie
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 42%
Grafik: 47% **Sound: 15%**
Schwierigkeit: mittel



Zeichnung: Rolf Boyke



Ob Mario beim Anblick von Koupa ein eiskalter Schauer über den Rücken jagt oder der Enkel fieberhaft auf den neusten Streich von Lord British wartet — die Fortsetzung folgt bestimmt.

Wir kennen das: Immer, wenn die Spannung an ihrem Siedepunkt angelangt ist, wird der Bildschirm dunkel, leise Musik ertönt, urplötzlich tauchen die Worte "Fortsetzung folgt" auf. Haareraufend und fingernägelknabbernd wird man alleine mit seinem Schicksal gelassen. Bis zur heißersehnten Fortsetzung wird die unbequeme und an den Nerven zerrende Aufregung durch gezielt plazierte Gerüchte genährt: Ißt J. R. wirklich Müller Joghurt? Kriegt Mutter Beimer einen neuen Kerl? Tun sich Mario und Luigi wieder zusammen?

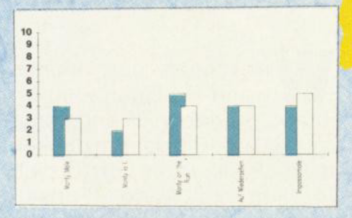
Der Grund für die verborgene Seelenpein und schweißtreibenden Träume heißt: Serien. Am ehesten denken wir beim Wort Serie noch an die heimische Glotze. Wenn "Dallas" in die 386. Folge geht, "Lindenstraße" wieder übers TV flimmert oder "Alf" zum zigsten Mal seinen Auftritt hat, verfällt die halbe Nation in einen Fernsehrausch. Allerdings gibt es auch zahlreiche Video-, und Computerspiele, die sich bandwurmartig über die Jahre hinweg als Serie fortgesetzt haben. Als Beispiel seien hier nur "Kings Quest" (bislang fünf Teile), "Ultima" (sechs Teile) oder "Super Mario" (sechs Teile) genannt. Wir haben uns einige der bekanntesten und beliebtesten Serienspiele herausgepickt und stellen Sie Euch auf den nächsten Seiten vor.

Ihr findet hier neben einer kurzen Beschreibung über die Spiele Daten über Titelanzahl, für welchen Computer es die jeweilige Serie gibt und eine Wertungsgrafik. Hier könnt Ihr die Entwicklung der einzelnen Folgen bewundern. Die Wertungen für Oldies, die nicht in der *POWER PLAY* getestet wurden, haben wir in einer heißen Konferenz nach heutigen Maßstäben neu festgelegt. Zum Schluß gibt's noch Kurioses zu den Themen: Serien, die besser eingestellt werden sollten; Serien, die sang- und klanglos verschwunden sind; Serien, von denen wir gern mehr gesehen hätten. *mh*

MONTY

Ein saltoschlagender Maulwurf ist der Held dieser fünfteiligen Jump'n'Run-Spielserie. Peter Harrap, Programmierer des Softwareherstellers Gremlin Graphics, präsentierte 1984 mit "Wanted: Monty Mole" den ersehnten Ersatz für den damals schon in den Ruhestand getretenen Hüpfheroen Miner Willy. Monty ist ebenfalls ein Minenarbeiter; die Serie begann als Satire auf monatelange Bergarbeiterstreiks und löste aufgrund der Handlung heiße Diskussionen aus. Für die spielerische eigenständige C 64-Version nahm damals übrigens Programmierstar Tony Crowther am Rechner Platz. In der Fortsetzung "Monty is innocent" spielte Monty nur eine Nebenrolle; der Spieler steuerte Sam Stoat, einen Freund des Maulwurfs, der diesen aus dem Gefängnis zu holen hatte. In "Monty on the Run" ist der Held wieder auf freiem Fuß und versucht, seinen Häschern über Hunderte von plattformgefüllten Bildschirmen zu entkommen. Mit "Auf Wiedersehen Monty" ließ Peter Harrap 1987 die Serie ausklingen und gründete das 16-Bit-Programmierteam Teque. Der Maulwurf hatte jedoch noch nicht ausgedient: 1990 pfiffen ihn Core Design zurück ins Softwaregeschäft. "Impossamole" heißt der 16-Bit-Monty, der im roten Heldenumhang sein bisher verrücktestes Abenteuer erlebt. *wi*

Wanted. Monty Mole: Spectrum, C64
Monty is innocent: Spectrum
Monty on the Run: Spectrum, C64, Schneider CPC
Auf Wiedersehen Monty: Spectrum, C64, Schneider CPC
Impossamole: Amiga, ST
Designer: P. Harrap, T. Crowther, Core-Design

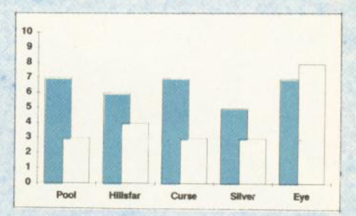


■ **Spielspaß**
□ **Aufmachung**



Die "Advanced Dungeons & Dragons"-Reihe ist längst zum Klassiker unter den Rollenspielen avanciert. Dem kalifornischen Softwarehaus SSI ist es zu verdanken, daß sich auch Computerspieler in den umfangreichen Fantasy-Landschaften tummeln dürfen. Spätestens seit "Pool of Radiance" kennen wir uns in dem "Forgotten Realms"-Szenario aus. Wir haben als Krieger und Magier gelitten, als Priester und Dieb die härtesten Schlachten geschlagen. Wir wurden verzaubert, betrogen, von den Bösen gehaßt und den Guten geliebt.

Wenige Rollenspielsysteme haben so ein prächtiges Eigenleben entwickelt und über die Jahre ihren hohen Standard gehalten. Das taktisch ausgereifte Kampfsystem, unzählige Zaubersprüche und gehaltvolle Geschichten lassen keine Wünsche offen. Mit "Eye of the Beholder" ging SSI einen Schritt weiter: Jetzt dürfen wir uns in Echtzeit durch grafisch prächtige 3-D-Dungeons schlagen. Das zweite große Szenariumsystem, das von SSI umgesetzt wurde, ist die "Dragonlance"-Serie. Hier sind bisher zwei Rollenspiele für den Computer erschienen. In "Champions of Krynn" und "Death Knights of Krynn" geht Ihr auf die Suche nach der verschollenen Drachenlanze. "Heroes of the Lance" und "Dragons of Flame" sind zwei Actionspiele, "War of the Lance" ein Icon-Strategiespiel und "Dragonstrike" ein witziger Drachenflugsimulator. *vw*



■ **Spielspaß**
□ **Aufmachung**

Pool of Radiance: MS-DOS, Amiga, ST, C64
Hillsfar: MS-DOS, Amiga, ST, C64
Curse of the Azure Bonds: MS-DOS, Amiga, ST, C64
Secret of the Silver Blades: MS-DOS, Amiga (in Vorb.), C64
Eye of the Beholder: MS-DOS, Amiga
Designer: SSI-Team

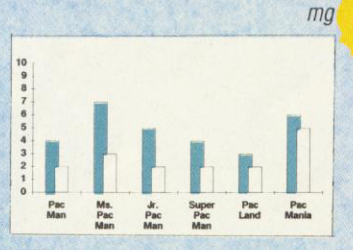
PAC-MAN*

Wer 1981 auch nur entfernt mit Videospielen zu tun hatte, der kannte das Labyrinth von "Pac-Man" in- und auswendig. Die Fressorgien des gelben Nimmersatts samt Familie zählen zu den erfolgreichsten Spieleserien aller Zeiten. Damals war Pac-Man ungefähr so populär wie die Teenage Turtles heute.

Als Atari die Umsetzung für das VCS veröffentlichte, war das Modul in den USA schon nach wenigen Stunden landesweit vergriffen. Damals gab es fast so viele Pac-Man-Accessoires (von Uhren über Schultaschen bis hin zu Bleistiften und Kalendern) wie heutzutage für die Mario-Sippe zu haben sind. Außerdem wurde in den USA eine eigene Pac-Man-Zeichentrickfilmserie gestartet. Die Pac-Man-Hysterie führte natürlich zu etlichen Nachfolgern, von denen "Pack Land" am weitesten abschweift und "Ms. Pac-Man" den Ruf als bestes Pac-Man-Spiel genießt. Die vorläufig letzte und nicht minder erfolgreiche Episode erschien 1987 und entführte die Grinsekugel in eine kunterbunte 3-D-Welt: "Pac-Mania" war geboren.

Die Pack-Man-Begeisterung hat sich bis heute nicht gelegt. Tengen veröffentlicht in den USA in wenigen Wochen Mega-Drive-Versionen von Ms. Pac-Man und Pac-Land. Dabei wurde besonders Ms. Pac-Man mit neuen Labyrinthen und einigen Zusatz-Features beglückt. *mg*

Pac-Man: alle Systeme,
Ms. Pac-Man: fast alle Systeme,
Jr. Pac-Man: Atari XL/XE/VCS,
Super Pac-Man: Atari XL/XE,
Pac-Land: C64, Amiga, ST, PC-Engine,
Pac-Mania: C64, Amiga, ST, Master System.
Designer: Alle Spiele wurden von Namcot/Atari entwickelt. Pac-Mania wurde von Grandslam für Computer und von Tecmagik fürs Master System umgesetzt.



■ **Spielspaß**
□ **Aufmachung**

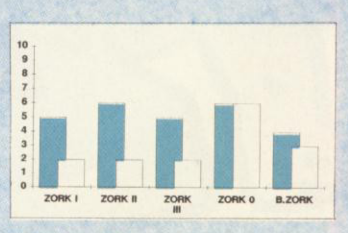




Mehr zum Zeitvertreib schrieben Dave Lebling und Marc Blanc 1980 ein "Dungeon"-Spiel für die Mainframe-Anlage ihrer Uni. Es fand derart großen Anklang, daß der Dekan es prompt löschen ließ — was fast zu einer Studentenrevolte geführt hätte. Also gründeten Marc und David Infocom, schnitten das Spiel in drei Teile und verkauften es unter dem Namen "Zork I bis III" — mit gigantischem Erfolg.

Zork wurde oft kopiert, doch nie erreicht. Technisch waren die Infocom-Adventures allen voraus, der Parser kann nach einem Jahrzehnt noch mithalten. Läßt sich "Zork I" noch relativ leicht lösen, wird's in "Zork II" und "Zork III" erheblich kniffliger. Doch das tat dem Ruhm keinen Abbruch; Tausende Zork-Freaks schlugen sich begeistert die Nächte um die Ohren. 1987 folgte ein schwächeres Werk namens "Beyond Zork" von Brian Moriarty, ein Jahr später kam Steven Meretzky mit dem erfreulichen Grafik-Adventure "Zork Zero" heraus. Die ersten drei Teile werden in Kürze wieder erscheinen; wahrscheinlich die letzte Gelegenheit, sich diese Klassiker zu besorgen. *al*

Hersteller: Infocom
Zork I: Apple II, C64, ST, Amiga, MS-DOS, Mac
Zork II: Apple II, C64, ST, Amiga, MS-DOS, Mac
Zork III: Apple II, C64, ST, Amiga, MS-DOS, Mac
Beyond Zork: ST, Amiga, MS-DOS
Zork Zero: Amiga, MS-DOS
Designer: David Lebling, Marc Blanc, Brian Moriarty, Steven Meretzky

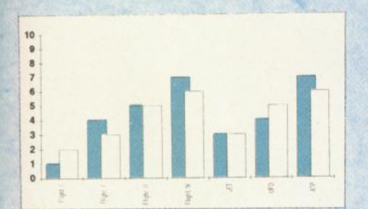


■ **Spielspaß**
□ **Aufmachung**

Microsoft Flight Simulator

Vom Serienfieber werden selbst Flugsimulationen nicht verschont. Allerdings konnte sich nur ein Spiel dieses Genres über fast zehn Jahre behaupten und brachte es auf insgesamt sieben Teile sowie einen Berg Zusatzdisketten: der berühmte "Flight Simulator" von Sublogic.

War der erste Teil noch aufs Wesentlichste beschränkt (Magergrafiken, wenig Auswahl an Fliegern), so bietet die neuste Version 4.0 VGA-Grafiken, eine vielfältige Flugzeugauswahl und dank 50 Szenariodisketten mit Flughäfen aller Welt digitalen Flugspaß rund um den Erdball. Wer damit nicht auskommt, kann auf den Kampfjetsimulator "Jet", das futuristische Untertassenspiel "Ufo" oder das Jumboprogramm "Air Transport Pilot" zurückgreifen. *mh*



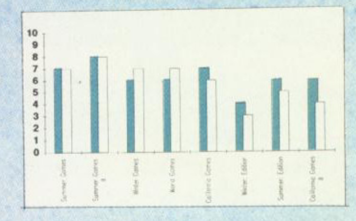
■ **Spielspaß**
□ **Aufmachung**

Flightsimulator I: MS-DOS
Flightsimulator II: MS-DOS, C64, Amiga, ST
Flightsimulator III: MS-DOS
Flightsimulator IV: MS-DOS
Jet: MS-DOS, C64, Amiga, ST
Ufo: MS-DOS
Air Transport Pilot: MS-DOS
Designer: Sublogic Entwicklungsteam

California Games II

Als Activision 1980 die Spielewelt mit dem Joystick-Killer "Decathlon" wachrüttelte, startete Epyx kurze Zeit später ihre legendäre Sportspielserie. Anders als beim Videospielvorbild (Decathlon erschien zuerst für das Atari VCS 2600), standen bei den "Games"-Spielen nicht die Muskeln des Spielers, sondern seine Geschicklichkeit im Mittelpunkt. "Summer Games" war eines der ersten professionellen Computerspiele, die nicht im Alleingang programmiert wurden, sondern in einem Team aus sechs oder sieben Personen entstanden. Neben dem Spielspaß sorgten vor allem die grandiosen Grafiken für Aufsehen. Die Animationen der Wettkämpfer waren für die damalige Zeit absolut sensationell und halten sogar heutigen Anforderungen stand: Michael Kosaka begründete hier seinen Ruhm. Im Lauf der Zeit wechselte das Programmierteam, und die Qualität litt darunter deutlich. Mit dem Erscheinen von "The Games: Winter Edition" war die Luft dann endgültig raus. "California Games II", das erst vor kurzem erschien, ist leider nur noch ein knapp überdurchschnittliches Sportspiel: Die Faszination ist weg. *mg*

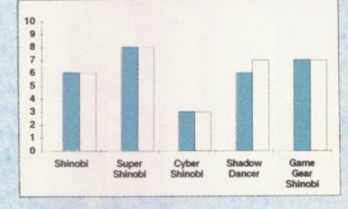
Summer Games: C64, Amiga, ST, Master System,
Summer Games II: C64, Amiga, ST,
Winter Games: C64, Amiga, ST,
World Games: C64, Amiga, ST, Master System,
California Games: C64, Amiga, ST, MS-DOS, Master System, NES, Lynx,
The Games: Winter Edition: Amiga, ST, MS-DOS,
The Games: Summer Edition: Amiga, ST, MS-DOS,
California Games II: MS-DOS.
Designer: Epyx



■ **Spielspaß**
□ **Aufmachung**



SHINOBI



■ **Spielspaß**
□ **Aufmachung**

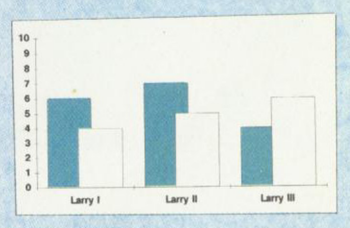
Segas "Shinobi" tauchte 1986, in der Hochzeit der Karate- und Kung-Fu-Prügelautomaten, in den Spielhallen auf. Actionspieler liebten die Mischung aus ausgetüfteltem Jump'n'Run und mörderischem Handkantengeprügel und krönten Shinobi mit vielen Markstücken zum Spielhallenklassiker. Nach der gleichnamigen, technisch und spielerisch gelungenen Umsetzung für das Master System, folgte 1989 "Super Shinobi" (für den europäischen Markt in "Revenge of Shinobi" umgetauft) für das Mega Drive. Super Shinobi ist in jeder Beziehung grandios (und wurde uns zu einem Spiel des Jahres 1990 gewählt), umso enttäuschender war die Rückkehr des Kampfsporthelden auf das Master System als "Cyber Shinobi". Dieser Tiefpunkt der Serie konnte die Karriere des stets vermummt auftretenden Helden jedoch nicht beenden. Mit "Shadow Dancer" (in Deutschland auch als "The Secret of Shinobi" bekannt), dem zweiten Shinobi-Spiel für das Mega Drive kam zum Jahreswechsel noch einmal ein gutes Actionspiel auf den Markt. Mit dem gleichnamigen Sega-Automaten hat dieser Teil der Serie spielerisch nur wenig zu tun. Dafür hielt sich das englische Softwarehaus U.S. Gold bei der Umsetzung auf alle gängigen Heimcomputersystemen (Amiga, ST und C64) präzise an die Vorlage. Wenig später feierte Shinobi auf dem Handheld-Videospiel Game Gear eine gelungene Premiere. Der Game-Gear-Shinoby überzeugt und läßt auf weitere Teile der Serie hoffen. *wi*

Shinobi: Master System
Super Shinobi: Mega Drive
Cyber Shinobi: Master System
Shadow Dancer: Mega Drive, Amiga, ST, C64
Game Gear Shinobi: Game Gear
Designer: Sega-Entwicklungsteam

Leisure Suit Larry

Larry Laffer ist selbst "ernsthaften" Computeranwendern bekannt: Es wird wohl keinen Büro-PC geben, in dem er nicht schon unterwegs gewesen wäre. Kein Wunder, Larry ist auf der Suche nach dem Partner fürs Leben. Genau wie wir tritt er dabei in jedes aufgestellte Fettnäpfchen, erlebt eine Katastrophe nach der anderen und gelangt nur nach zahlreichen Peinlichkeiten ans Ziel seiner Träume. Designer Al Lowe, vormals Jazzmusiker, gelang mit Larry Laffer der große Wurf. Kein Wunder, daß er nicht von seiner Computerfigur loskommt: Er arbeitet bereits an einem vierten Teil. Dann dürfen wir Larry wieder, mittels Tastatur und Texteingaben, durch allerlei erotische Abenteuer steuern. Über die Stärken und Schwächen der drei Teile werden in der Fangemeinde heiße Diskussionen geführt: Während Teil eins und zwei die witzigeren Puzzle bieten, überzeugt das dritte Abenteuer durch bessere Grafiken. Man darf auf den vierten Teil gespannt sein. *vw*

Leisure Suit Larry I: MS-DOS, Amiga, ST
Leisure Suit Larry II: MS-DOS, Amiga, ST
Leisure Suit Larry III: MS-DOS, Amiga, ST
Programmierer: Al Lowe

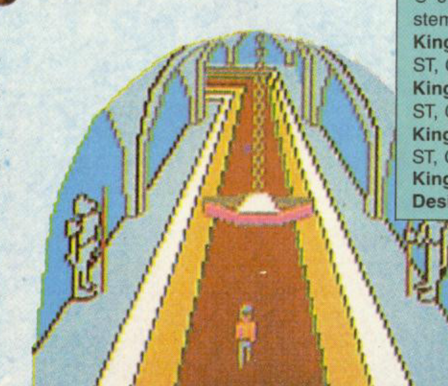


■ **Spielspaß**
□ **Aufmachung**

King's Quest

Der Serienkönig Sierra schlägt mit der "King's Quest"-Reihe alle Verkaufsrekorde. Seit 1984 durchstreifen Serienheld König Graham oder Töchterlein Rosella hartnäckig digitale Wälder und Wiesen. Märchen und Fabeln werden mit sachtem Humor zu einem schmackhaften Brei angerührt: Die Heinzelmännchen sind nicht weit, Feen und Hexen machen dem Spieler das Leben schwer, und sogar der Froschkönig darf sich bei Rosella versuchen. Grafisch waren in den ersten drei Teilen ("Quest for Glory", "Romancing the Throne", "To Heir is Human") wenig los, dafür stimmte die Adventure-Mischung. Der vierte Teil namens "The Perils of Rosella" ist spielerisch der beste; bei Nummer fünf läßt sich trotz imposanter Bilder der Umfang und die Güteklasse der Puzzles bekritteln. Der erste Teil wurde vor kurzem für PCs frisch aufgelegt. *al*

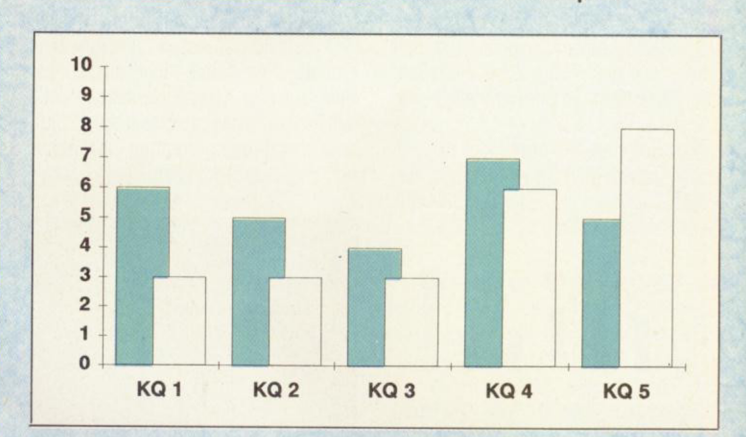
Hersteller: Sierra
King's Quest I: Apple II, Amiga, ST, C 64, MS-DOS, Mac, Master System
King's Quest II: Apple II, Amiga, ST, C 64, Mac, MS-DOS
King's Quest III: Apple II, Amiga, ST, C 64, Mac, MS-DOS
King's Quest IV: Apple II, Amiga, ST, C 64, Mac, MS-DOS
King's Quest V: MS-DOS
Designer: Roberta Williams



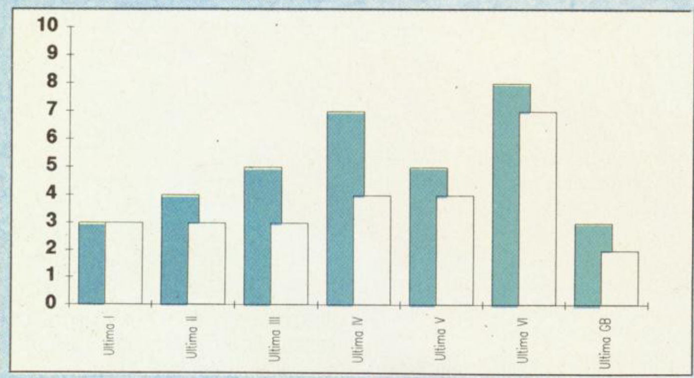
Zugreifen: "Kings Quest I bis III" gibt's jetzt als preiswerten "Prinzenpack"



Tolle Grafik, wenig Spiel: "King's Quest V"



Spielspaß **Aufmachung**



Spielspaß **Aufmachung**

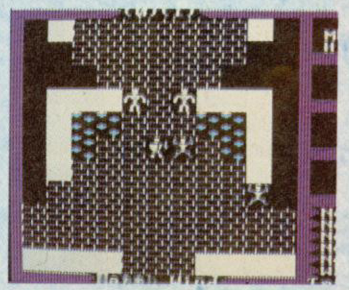
Ultima®

Elf Jahre ist es her, daß eine der beliebtesten (und langlebigsten) Rollenspielserien der Computergeschichte das Licht eines Bildschirms erblickte. Mittlerweile sind sechs Teile erschienen (ein siebter folgt noch dieses Jahr). Allen Spielen gemeinsam ist das Fantasyland Britannia (wird immer aus der Vogelperspektive gezeigt), das von einer handfesten Katastrophe in die nächste schlingert. Die ersten drei Folgen (gibts übrigens im günstigen Dreierpack) boten das übliche "Die Guten verhauen die Bösen"-Szenario. In den weiteren Teilen machte das Spiel eine rapide Wendung. Statt immer den Bösen zu vertrimmen, gab es vielschichtigere Aufgaben für die Rollenspielhelden. Da mußte unter Einhaltung bestimmter Tugenden ein Buch gefunden werden (Ultima IV), und eine böse Rasse entpuppte sich als freundlich (Ultima VI). Auch grafisch wurde eine Wandlung deutlich. War in den ersten Spielen simple Strichgrafik das höchste der Gefühle, gibt's nun VGA-Pracht und Musikkarten-Sound. *mh*

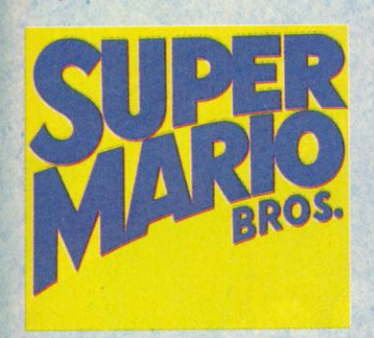
Ultima I: MS-DOS, C64
Ultima II: MS-DOS, C64
Ultima III: MS-DOS, C64, NES, Game Boy (Spezialszenario)
Ultima IV: MS-DOS, C64, Amiga, ST, NES, Master System
Ultima V: MS-DOS, C64, Amiga, ST
Ultima VI: MS-DOS, C64
Designer: Richard Garriott, besser unter dem Pseudonym "Lord British" bekannt



Die Zeit vergeht: Britannia in schönster VGA-Pracht



So fing alles an: Ultima 1



Als Nintendo 1983 "Mario Bros." veröffentlichte, glaubte wohl keiner daran, daß die Mario-Sippe zehn Jahre später eine derartige Popularität genießen würde. Nach der ersten Spieleepisode war das auch noch nicht abzusehen. Mario Bros. entpuppte sich als guter, relativ erfolgreicher Geschicklichkeitstest, konnte aber keinen durchschlagenden Erfolg verzeichnen. Erst mit dem Erscheinen des Geniestreichs "Super Mario Bros." etablierte sich die Serie als Superseller.

Während die Fortsetzung "Super Mario Bros. 2" die Qualitäten des Vorgängers nicht erreichte, gelang Nintendo mit dem dritten Teil der absolute Durchbruch. Seit der Veröffentlichung in den USA 1989 kann sich dort keiner der Mario-Mania entziehen.

Nintendo hat die Popularität der Serie erfolgreich dafür genützt, neue Konsolen einzuführen. Zum Start des Game Boys wurde "Super Mario Land" vorgestellt, zur Markteinführung des Super Famicoms lag "Super Mario World" vor. Fortsetzung folgt. Für den Game Boy gibt es mittlerweile auch das Knobel- und Geschicklichkeitsmodul "Dr. Mario" das jedoch eher an Tetris, als an die Mario-Jump'n'Runs erinnert. *mg*

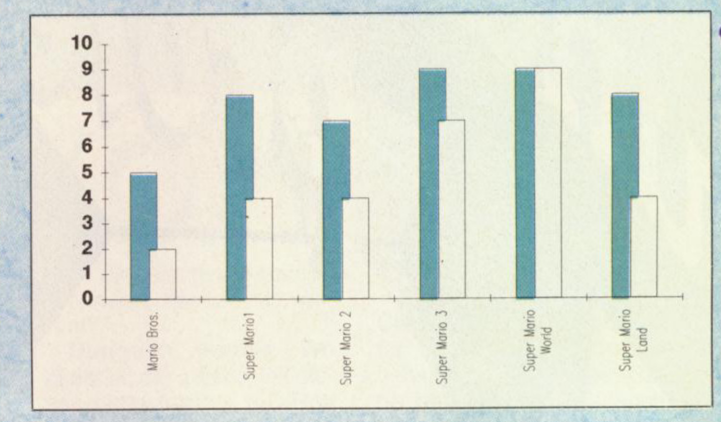


Wer kennt's noch: Urahn "Mario Bros."

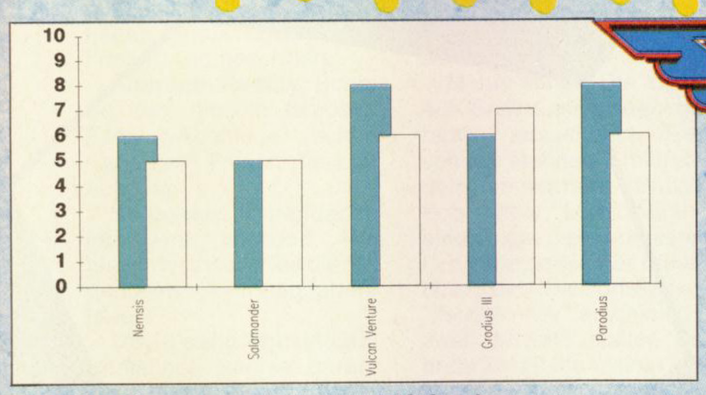
Mario Bros.: C 64, Atari XL/XE/ 2600/7800, NES
Super Mario Bros. 1: NES
Super Mario Bros. 2: NES
Super Mario Bros. 3: NES
Super Mario Land: Game Boy
Super Mario World: Super Famicom
Designer: Nintendo-Entwicklungssystem



Super Mario World bietet exzellente Grafik



Spielspaß **Aufmachung**



Spielspaß **Aufmachung**

GRADIUS

Ehre, wem Ehre gebührt: Konamis "Gradius"-Saga, der Urvater aller Extrawaffen-Schießspiele, ist nicht nur die langlebigste Ballerserie der Welt, sondern auch die innovativste, technisch hochwertigste und (deshalb) beliebteste. Mit dem "Nemesis"-Automaten begann 1985 die horizontal scrollende Monumentalballerei, die mittlerweile die Besitzer nahezu aller Video- und Computerspielsysteme in ihren Bann zog: Den Anfang machten Versionen für den japanischen Heimcomputerstandard MSX, die unter Kenner bis heute als die besten gelten. 1988 zog dann Imagine mit einer gelungenen C-64-Version des Nachfolgers "Salamander" nach, während in der Spielhalle bereits der dritte Teil "Vulcan Venture" bespielt wurde. Neben dem NES wurde auch der Konsolenwinzling Game Boy von den fleißigen Konami-Entwicklern (die für alle Modulversionen zuständig sind) mit der nahrhaften Actionkost versorgt: Ein exzellentes Nemesis in Schwarzweiß erschien 1989, den bislang letzten Teil der Serie, die Klamaukballerei "Parodius", testen wir in der Game-Boy-Version in dieser Ausgabe. Für 16-Bit-Computer gibt es bisher nur einen Teil des Zyklus.



So begeisterte Salamander vor 5 Jahren die Videospieler

Die aus mehreren Teilen zusammengemixte Automatenumsetzung "Gradius III" erschien als einer der ersten Titel für Nintendos Super Famicom. Das serientypische Sprite-Ruckeln findet sich auch in dieser Version. *wi*

Nemesis: Game Boy, NES, C64
Salamander: NES, C64
Vulcan Venture: NES
Gradius III: Super Famicom
Parodius: NES, Game Boy
Designer: Konami-Entwicklungsteam

Gradius anno 1991 auf dem Super Famicom

ER KOMMT!

Bundesliga Manager professional

Mehr dazu in der nächsten Ausgabe



SOFTWARE 2000

Händlernachweis von:
Software 2000 • Lübecker Straße 10 • 2320 Plön/Holstein • Tel. 0 45 22 / 13 79

Hier findet Ihr die persönlichen Lieblingsserien der Redaktion, die wir gerne weitergeführt sehen würden ("Wann gibt's endlich den dritten Teil von Jumpman?"), die Abscheulichkeiten der Serienwelt ("Ogottogottogott! Noch'n Emmanuelle-Spiel"), Serien, die in Europa bzw. in Deutschland nicht erschienen sind ("Hat einer mein japanisches Wörterbuch für Final Fantasy V gesehen?") und ein paar Serien, die leider keinen Platz mehr gefunden haben ("Wenn Zelda nicht reinkommt, gibt's ein Unglück!"). Wir sind gespannt, ob Eure Vorlieben und Abneigungen ähnlich gelagert sind? *mh*

WAS GIBT ES NOCH ?

- **The Legend of Zelda**: Zwei der besten Action-Adventures aller Zeiten werden glücklicherweise in Kürze mit dem dritten Teil auf dem Super Famicom ergänzt.
- **Fantasy Zone**: Zwei prima Ballerspiele, ein mittelprächtiger "Pac-Man"-Verschnitt.
- **Alex Kidd**: Nach zwei Durchhängern knüpft der vierte Teil an die Klasse der ersten Episode an.
- **Boulder Dash**: Nach vier tollen Episoden ohne Neuheiten war der Pep weg: Raum für Verbesserungen ist allerdings noch genügend da.
- **Final Fantasy 1-5**: Japanische und amerikanische NES-Konsolenkrieger schleichen sich schon durch den fünften Teil dieses fulminanten Rollenspiels — wir können nur tatenlos zusehen. Einzige Ausnahme: das Game-Boy-Szenario "Final Fantasy Legend".
- **Wizardry**: Seit zehn Jahren gibt es die Wizardry-Rollenspielserie. In Deutschland bislang nur eingeweihten Freaks bekannt, kommen nun die ersten fünf Teile endlich hierzulande auf den Ladentisch (PC und C64 von Rushware).
- **Seiddab Trilogy**: Auf Steve Turner war schon immer Verlaß: Für das englische Softwarehaus Hewson beendete er bereits 1983 diese 3-D-Actionspielserie. Ende 1985 schob Steve dann sogar noch einen völlig neugestalteten vierten Teil hinterher. "Astroclone" erschien jedoch nur für den Sinclair Spectrum.

MEHR DAVON

- **Lode Runner**: Nach dem ebenso innovativen wie fantastischen dritten Teil mit 3-D-Touch hätten wir uns liebend gerne eine Fortsetzung gewünscht.
- **Jumpman**: Die pixelgroßen Hüpfabenteuer mit den ausgefallenen Level-Ideen haben förmlich nach einer Fortsetzung geschrien.
- **Alternate Reality**: Schade, daß diesem famosen Fantasy-Abenteuer schon nach zwei Folgen die Luft ausging.
- **Spelunker**: Durchdacht, intelligent, packend: Wo bleibt der zweite Teil dieses genialen Untertageabenteuers?
- **David's Midnight Magic**: Schlaflose Nächte garantiert: Flipper-Fans auf der ganzen Welt sehnen sich nach der Fortsetzung des nach wie vor besten Bildschirm-Flippers.
- **Spindizzy**: Dank dem brillanten Spindizzy Worlds wird sich der Kreisel hoffentlich noch ein weiteres Mal drehen.
- **Vanguard**: Für damalige Verhältnisse ein grandioses Ballerspiel, dem nicht mal Umsetzungen für Computer und Videospielsysteme gegönnt waren (Ausnahme: Versionen für Atari XE/XL und VCS 2600).
- **Midnight Trilogy**: Die ersten beiden Folgen ("Lords of Midnight" und "Doomdark's Revenge") dieser fantastischen Strategiespielserie waren ein grandioser Erfolg. Mit dem seit 1985 angekündigten und von Presse und Fanscharen mit Ungeduld erwarteten dritten Teil ("Eye of the Moon") lies sich Autor Mike Singleton jedoch bis heute Zeit.
- **Manic Miner**: Die ersten 48K-Spectrums waren gerade ausgeliefert, da schrieb Matthew Smith mit dem englischen "Bounty Bob"-Vetter "Manic Miner" eines der bekanntesten Computerspiele der frühen 80er Jahre. Die Fortsetzung "Jet Set Willy" erschien gut zwölf Monate später, der dritte Teil (sollte "Miner Willy and the Taxman" o.ä. heißen) leider nie. Auch Starprogrammierer Smith war auf einmal spurlos verschwunden...
- **Siege of Earth Trilogy** Schon die grafisch brillante "Tir Na Nog/Dun Darach"-Serie des englischen Softwarehauses Gargoyle Games mußte ohne einen dritten Teil auskommen; für die SF-Serie "Siege on Earth" schrieben die nachlässigen Programmierer dann überhaupt nur noch einen ersten Teil, "Marsport".
- **Miner 2049er**: Superstar Bounty Bob mußte leider nach dem famosen zweiten Teil die Bergwerksminen verlassen. Warum nur, warum?
- **Dungeon Master**: Wo bleibt er, der zweite Teil dieses fantastischen 3-D-Rollenspiels? "Chaos strikes back" war zwar gut, brachte aber nichts aufregend Neues.
- **Populous**: Der Nachfolger "Powermonger" konnte die richtigen Populisten nicht ganz befriedigen. Hoffentlich dürfen wir bald wieder unsere Gegner einsumpfen.
- **Spellcasting 101/Sorcerer get all the Girls**: Infocom ist inzwischen Softwaregeschichte, aber Steve Meretzky ist weiterhin aktiv. Sorcerer war ein gelungenes Beispiel für seinen irrwitzigen Humor. Weiter so!
- **Might & Magic**: Nach dem etwas müden Start des ersten Teiles dieses Rollenspiels sorgten der zweite Teil und die gerade angekündigte dritte Folge für Begeisterung. Hoffentlich folgen noch ein paar mehr Programme aus der Macht & Magie-Saga.
- **Elite**: Seit Jahren ein Klassiker, der nach einer "echten" Fortsetzung schreit. Viele haben zwar versucht, eine Pseudofolge zu basteln, aber keinem ist es bisher gelungen. Wann hat David Braben endlich ein Einsehen mit uns?
- **Sim City**: Zwar gibts mittlerweile "Sim Earth", aber wir können von den gigantischen Bastelbögen nicht genug bekommen. Als nächstes wäre dann wohl "Sim Universe" dran.
- **TV-Sports**: Leider ging Cinemaware den Bach runter. Schade, denn von der beliebten "TV-Sports"-Serie hätten wir gerne noch ein paar Folgen gesehen.
- **R-Type**: Zwei Teile um das Satelliten bewehrte Raumschiff mit der Typenbezeichnung R9 sind nicht genug. Satelliten aller Actionspiele vereinigt Euch zum Protest und laßt Irem einen weiteren Actionknüller mit R9 plus Begleiter programmieren.
- **Phantasy Star**: Leider gibt es hierzulande momentan nur die ersten beiden Folgen dieses Mammutrollenspiels für das Master System (Teil eins) und das Mega Drive (Teil zwei). Gebannt harren wir weiterer Folgen.
- **Temple of Apshai**: Vor ein paar Jahren mickerlich im Softwaresumpf versickert, hoffen wir auf ein Einsehen und weitere Teile dieses Minimalrollenspieles.
- **Jetman**: Die ersten Folgen machten den Spectrum zur Spielkonsole, der dritte Teil "Solar Jetman" fordert nun auch die NES-Besitzer. Rare, wann gibt's mehr?
- **Wonderboy**: Eine neue und noch aufregendere Folge um den Ritter in der feschen Babywindel wäre zu begrüßen.

Österreich • Innsbruck • Wien

MS-DOS

Titel	Preis
Bane of the Cosmic Forge	968,–
Megatraveller 1	798,–
Warlords	748,–
3D Construction Kit & Video	1.258,–
Mario Andretti	748,–
Wing Commander Missions II	398,–
Death Knights of Krynn	748,–
Links Golf Bay Hill Club	398,–
Red Baron	898,–
Loom eg.	**298,–**
Spell Casting 101	**598,–**

AMIGA

Titel	Preis
Bane of the Cosmic Forge	898,–
3D Construction Kit & Video	1.258,–
Eye of Beholder	748,–
Railroad Tycoon	798,–
Megatraveller I	668,–
Traders	668,–
Das Boot	748,–
Powermonger	**498,–**
Secret of Monkey Island	**598,–**
Lemmings	**398,–**

5% für ECS-Clubmitglieder
über 350 Titel lagernd



FUNWARE GmbH

Ladengeschäfte:
in der Zone, Andechsstraße 85
A-6020 Innsbruck, Fax 0512/49 51 15
Telefon 0512/49 26 26

Hütteldorferstraße 122
A-1140 Wien
Telefon 0222/982 14 40

Versand und Händlerbestellungen
aus Innsbruck

Versand gegen S 50,– bei Nachnahme oder S 38,– bei Vorkasse
Volle Garantie auf Software und Geräte
Wenn möglich deutsche Anleitung und Bildschirmtexte
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten
Teilweise japanische Importgeräte ohne Postgenehmigung

SEGA MEGA DRIVE 2.790,–

Arnold Palmer Golf AV
Dick Tracy AV
Gynoug
Tiger Heli
Wardener
Zero Wings
Fire Mustang
Sonic the Hedgehog

PC ENGINE 2.790,–

Legend of Hero Tonma
Adventure Island (Dragons Curse)
Bonze Adventure
Parasol Stars

GAME BOY SET 1.290,–

Bubble Bobble AV
Gremlins II AV
R-Type AV
Parodius
Chessmaster 2000 AV
Nobunaga's Ambition AV
Snowbros. (Bubble Bobble III)
F1 Race & 4-Player Adapt. DV
Bomber Boy

SUPER FAMICOM a.A.

Das Fachgeschäft für Video- und Computerspiele

GNADENLOS GmbH — Video- u. Computerspiele

der Superversand mit den absoluten Tiefstpreisen

01 61 - 28 30 778

Jetzt auch NES, NEO GEO, MS-DOS, AMIGA

SEGA MEGA

Titel	Preis
Euroadapter	25,90
Airwolf	59,90
Aleste	69,90
Alien Storm	79,90
Altered Beast	33,90
Batman	79,90
Bonanza Bros.	69,90
Dangerous Seed	59,90
Darius II	69,90
D J Boy	29,90
Dynamite Duke	49,90
E - Swat	37,90
Fastest One	89,90
Fire Mustang	89,90
Gaiares	49,90
Ghostbusters	29,90
Gynoug	79,90
Hard Driving	59,90
James Pond	75,90
Outrun	79,90
Magical Hat	49,90
Marble Land	89,90
Mickey Mouse	45,90
Raiden	99,90
Ringside Angels	59,90
Shadow Dancer	44,90
Sonic Hedgehog	95,90
Tiger Heli	79,90
Verytex	65,90
Wonderboy 3	45,90
Wrestlewar	79,90
Zero Wings	99,90

GAMEBOY

Titel	Preis
Afterburst	40,90
Batman	49,90
Beach Volley	52,90
Blodia	29,90
Bomberboy	49,90
Boxxle	49,90
Castilian	49,90
Castlevania	52,90
Chase HQ	49,90
Double Dragon	49,90
Duck Tales	53,90
F-1 Spirit	53,90
Final Reverse	45,90
Ikari	52,90
Klax	39,90
Loopz	49,90
Mickey Mouse II	55,90
Nemesis	49,90
Ninja Adv.	49,90
Operation C	53,90
Ponkotsu Tank	53,90
Probotector	53,90
Parodius	54,90
R-Type	54,90
Red October	55,90
Robocop	54,90
Snow Bros.	53,90
Soccer	53,90
Solomons Key	52,90
Sumo Fighter	52,90
Volleyfire	35,90
WWF Superstars	53,90

GAMEGEAR

Titel	Preis
Columns	45,90
Berlin Wall	49,90
Devilish	49,90
G - Loc	49,90
Golf	47,90
Head Buster	49,90
Monaco GP	49,90
Outrun	55,90
Pengo	45,90
Pop Breaker	45,90
Shinobi	49,90
Skweek	49,90
Wonderboy	49,90

SUPER FAMICOM

Titel	Preis
Grundgerät RGB	499,90
Grundgerät PAL	599,90
Actraiser	89,90
Augusta Golf	129,90
Ultraman	99,90
Populous	75,90
Pro Baseball	129,90
Big Run	95,90

NEO GEO

Titel	Preis
Grundgerät	799,90
Bowling	229,90
Joy Joy Kid	299,90
Magician Lord	229,90
Nam 1975	229,90
Riding Hero	199,90

PC ENGINE

Titel	Preis
Blue Blink	44,90
Cadash	99,90
Dragon's Curse	89,90
Final Match	85,90
Hero Tonma	99,90
R - Type	49,90

N E S amerikanisch

Titel	Preis
Immortal	99,90
Wrestlemania	99,90
Megaman 3	105,90
Double Dragon 3	103,90
Castlevania 3	99,90
Skate or Die 2	79,90
Turtles Arcade	106,90
Punisher	79,90
Final Fantasy	105,90
Dragon's Lair	104,90
Beetlejuice	99,90
Simpsons	101,90

N E S deutsch

Titel	Preis
Black Manta	85,90
Castlevania	79,90
Bubble Bobble	75,90
Mega Man II	84,90
Punch Out	57,90
Hero Turtles	99,90
Zelda II	82,90

AMIGA

Titel	Preis
Bane of Cosmic	81,90
Speedball 2	58,90
Gods	58,90
Railroad Tycoon	73,90
Eye of Beholder	68,90
Chuck Rock	54,90
Monkey Island	68,90
SWIV	54,90
Lemmings	54,90
Turrican 2	54,90
PGA Tour Golf	54,90
512KByte + Uhr	78,90

MS-DOS

Titel	Preis
Heart of China	83,90
Mario Andretti	56,90
Castles	62,90
Chuck Yeag. Comb.	62,90
Bane of Cosmic	82,90
Lemming 3,5&5,25	73,90
Eye of Beholder	68,90
Monkey Isl. VGA	81,90
W.C. Missions 1	35,90
Space Quest 4	81,90
Jetfighter 2	81,90

WEITERE SPIELE AUF ANFRAGE LIEFERBAR.

Lieferung erfolgt per NN zuzügl. Versandk.DM 9,50.

DICK UND DOOF

Bonanza Brothers



Zuerst ist man angetan: Die Comicgrafik sieht witzig aus, die Musik paßt und die Spielfiguren sehen knuddlig aus — man sieht gerne hin.

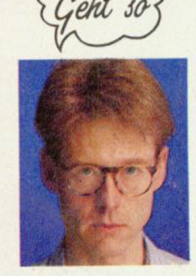
Doch spielt man das Modul etwas länger, sieht's schon weniger witzig aus: Die Wächter reagieren immer gleich bescheuert, die Musik beginnt zu nerven, der Spielablauf ist immer gleich. Außerdem sind zehn Levels viel zu wenig, um den Spieler länger als 1 Stunde vor die Kiste zu bannen. Auch der Zwei-Spieler-Modus kann nicht besonders erheitern; dazu ähneln sich die Levels viel zu sehr. Keine Katastrophe, aber erst recht keine Glanzleistung. Die Bonanza Bros. wird man schnell wieder vergessen.

Clever und Smart, Pat und Pattachon, Dick und Doof — in jeder besseren Comic- und Slapstick-Komödie sorgt so ein ungleiches Pärchen für Aufregung. Der eine ist vollschlank, der andere nicht besonders helle im Kopf, doch zusammen sind sie unschlagbar. Auch in "Bonanza Brothers" ist so ein Komikerduo im Einsatz und betätigt sich als Meisterdiebteam.

Spielt Ihr allein, dann steuert Ihr nur einen der beiden Langfinger durch zehn Level; sitzt Ihr zu zweit vor der Konsole, schickt Ihr auf einem geteilten Bildschirm beide Buben in den gemeinsamen Einsatz. Eure Aufgabe ist ganz einfach: In jedem Level ist eine bestimmte Anzahl Gegenstände versteckt, die es einzusacken gilt. Leider gefällt das dem Wachpersonal gar nicht: Diese garstigen Burschen müssen von Euch, durch geschickten Einsatz der Bleispritze, für kurze Zeit außer Gefecht gesetzt werden. Liegt der Wachmann am Boden, heißt es hurtig stehlen und weitermarschieren. Neben wehrhaften Schutzleuten behindern Wachhunde, Roboter, Coladosen, herumliegende Schaufeln und Fallgruben die Diebestour. Ein falscher Schritt und die Bonanzas liegen am Boden, für wichtige Sekunden außer Gefecht gesetzt. Zum Glück haben die beiden Brüder sprungfreudige Waden: Ein Hüpfer an der richtigen Stelle und der Weg ist frei.

Damit Ihr nicht die Orientierung auf den Etagen verliert, werden auf einer kleinen Übersichtskarte in der Mitte des Bildschirms die aktuellen Positionen des Diebesgutes und unserer Helden angezeigt. Ist der Level abgeräumt, öffnet sich der Ausgang in die nächste Etage. Nach spätestens sieben Continues hauchen die "Bonanza Brothers" ihr Diebesleben aus.

Das Testmuster stammt von Dynatex und CWM. *vw*



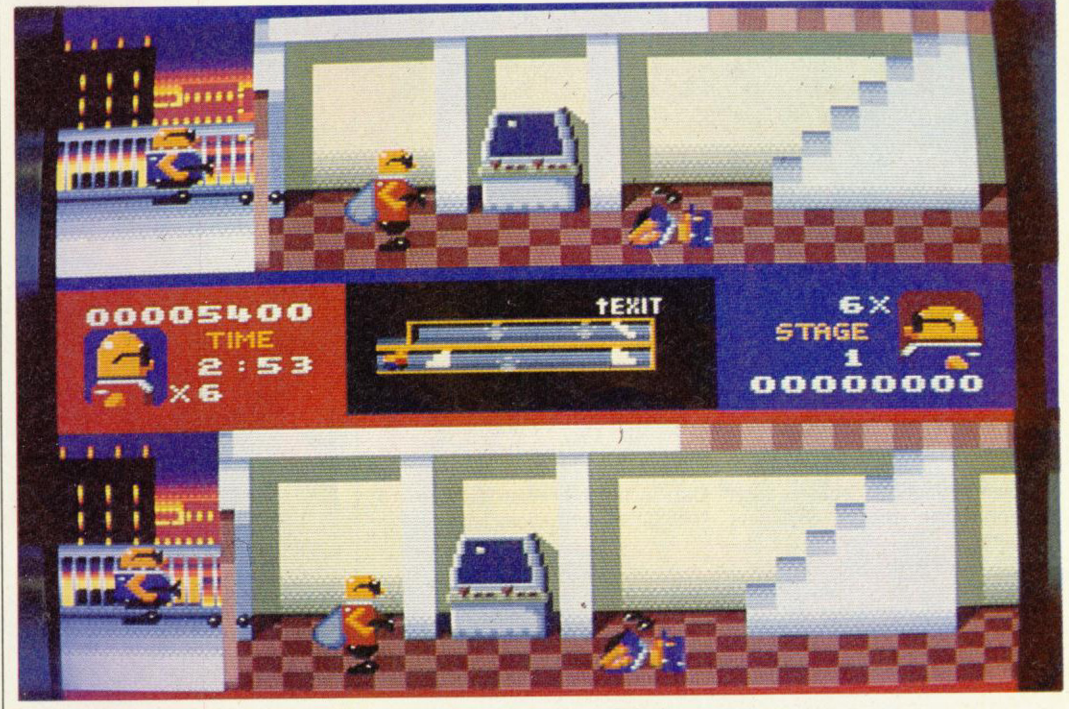
Witzig sind sie ja, die "Bonanza Brothers": Zahlreiche Comic-Sidekicks beleben, hübsch animiert, die Level. Das dürftige Spielprinzip wird dadurch leider nicht wesentlich aufgewertet. Ein eingespieltes Diebesteam vernascht das Räubermodul in der Mittagspause; ein einzelner Dieb hat's nur unerheblich schwerer. Ruck-Zuck ist für jeden der nicht sehr umfangreichen Level eine Taktik erspielt und die Bonanza Brothers werden langweilig. Bleibt als Pluspunkt der Gehässigkeitsfaktor: Beim Spiel zu zweit dem Kumpel das Diebesgut vor der Nase wegzuschnappen, sorgt für selbstgemachten Anreiz. Wer witzige Pixelhelden mag, kann ja mal probespielen. Für ernsthafte Geschicklichkeitsfanatiker ist die Herausforderung zu gering.

STECKBRIEF
Genre: Action-Adventure
Hersteller: SEGA, Zirka-Preis: 120 Mark

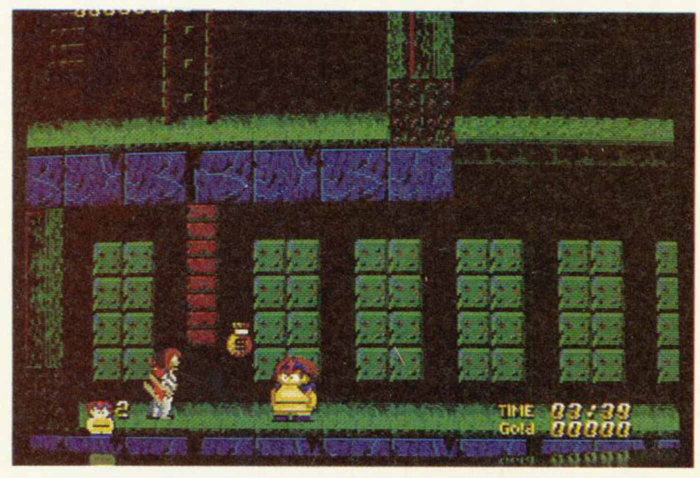
MEGA DRIVE — **67%**
Grafik: 63% | Sound: 59% | Schwierigkeit: einstellbar



Einsam und allein, ist des Diebes Pein (Mega Drive)



Bruder Eins und Bruder Zwei hauen jeden Cop zu Brei (Mega Drive)



Stahl im Nacken, Ketchup an der Wand: Wardner (Mega Drive)

KNIRPS DIR EINEN

Wardner

Jump 'n' Run-Helden sind seltene Gäste auf dem Mega Drive: Wo auf anderen Systemen ganze Horden von Marios, Bonzes, Hero Tonmas und Chackie Chans für Recht, Ordnung und High scores sorgen, gähnt auf Segas 16-Bitter das spielerische Nichts. Nun schickt Visco den Winzling "Wardner" ins Rennen: Einen knuddligen Knirps mit ausdauernden Sprunggelenken und abgeschlossener Zauberlehre, der sich fest vorgenommen hat, einen kauzigen Obermagier aufs Kreuz zu legen.

Wie es sich für einen Videospiel-Bösewicht gehört, hat sich dieser in die Tiefen seiner fallenstarrenden Festung zurückgezogen; sechs Levels muß der tapfere Wardner durchqueren, um dem Alten eins überzubraten. Wardner kann — wen wundert's? — springen, sich ducken und mit Feuerbällen um sich schmeißen. Sammelt der Spieler die obligatorischen Extras, erhöht sich sowohl die Feuerkraft als auch die Widerstandsfähigkeit des Kleinen. Ein bald gefundener Umhang dient ihm z.B. als Rüstung — die erste Feindberührung kostet den Spieler (à la "Ghost 'n' Ghouls") nur das Kleidungsstück, nicht jedoch das Leben. Außerdem begleitet eine kleine Fee den Helden für ein Weilchen — fleißiges Extrasammeln vorausgesetzt. Außerdem kann man Gold, das nach alter Tradition nach Ableben der Bösewichte zurückbleibt in Gemischtwarenläden ausgegeben. *wi*

Gut!



Wardner ist ein reinrassiges Jump 'n' Run, ohne Prügel- oder Rollenspieleinlagen: Fließbänder, Plattformen, Leitern und Abgründe — wer darauf steht, wird sich freuen, den Kleinen über den Bildschirm tollen zu sehen. Erklärte Gegner des Genre hingegen werden auch angesichts dieses Produkts ihre Meinung nicht ändern: Die Grafik ist bieder, der Schwierigkeitsgrad teuflisch hoch. Beinahe hätte ich das Modul schon nach den ersten Gehversuchen zum Fenster hinausgefeuert. Mit der Übung kommt jedoch auch der Spielspaß; originelle Monster und Details machen Warder zum Muß für Geschicklickeitsfans.

STECKBRIEF

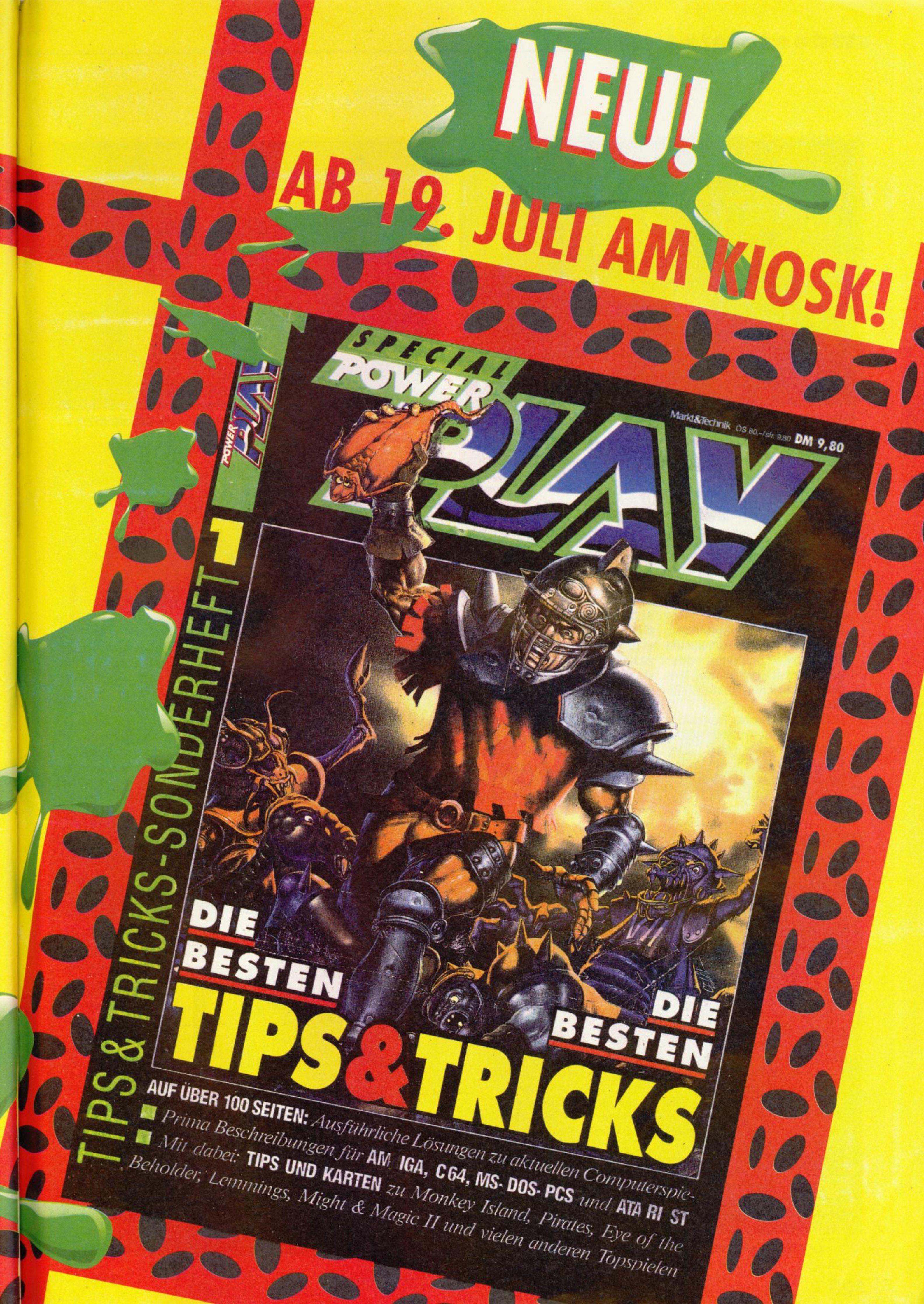
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Visco, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 72%

Grafik: 63% Sound: 55% Schwierigkeit: schwer

TIPS & TRICKS OHNE ENDE!

Holt Euch das POWER PLAY Sonderheft!



NEU!
AB 19. JULI AM KIOSK!
SPECIAL POWER PLAY
Markt&Technik ÖS 80,–/sfr. 9,80 DM 9,80
TIPS & TRICKS-SONDERHEFT 1
DIE BESTEN TIPS & TRICKS
DIE BESTEN
AUF ÜBER 100 SEITEN: Ausführliche Lösungen zu aktuellen Computerspielen
Prima Beschreibungen für AMIGA, C64, MS-DOS-PCS und ATARI ST
Mit dabei: TIPS UND KARTEN zu Monkey Island, Pirates, Eye of the Beholder, Lemmings, Might & Magic II und vielen anderen Topspielen



Kageki spielen ist sehr schwer, spielen tu' ich's nimmer mehr



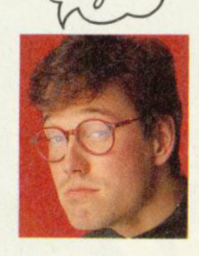
Wenn ich erst mal (16 Bit-) groß bin, werd ich ein Shinobi (NES)

CAN I KICK IT?

Kageki

Eherne Regel: kein Spiel ohne Hintergrundgeschichte. So auch bei "Kageki" von Hot B. Leider spricht die Anleitung in einer Kultursprache, derer wir nicht mächtig sind (japanisch), was der recht unkultivierten Botschaft "Schlagen oder geschlagen werden" des Moduls allerdings keinen Abbruch tut.

Der japanische Boxkampf findet in einem neunstöckigen Hochhaus statt. Der Spieler hat zwei Arten, seine Fäuste im Gegenspieler zu versenken: schnell und sanft (Nadelstichtaktik) oder langsam und wuchtig (Vorschlaghammer). Natürlich braucht ein harter Schlag Zeit: Karma will gesammelt werden, während dieser Zeit ist man besonders verwundbar. Wenn der Schlag aber sitzt, geht dem Gegenüber eine Menge Energie verloren, die sich nur nach und nach regeneriert. Erreicht der Balken die magische "Null"-Marke, fällt der Spieler (oder Gegenspieler) um. Vor jeder Runde erscheint ein Prügelknabe, dem man eins auf das blonde Haupthaar gibt, bevor der japanische Kollege mit dem Dampfhammerfäustchen nachkommt. Eine Besonderheit bei Kageki: Die Spieler können sich frei in einem festen Areal bewegen; dadurch wird es möglich, den Kontrahenten zu "umtänzeln" und sachte Nierenschwinger zu trommeln. Im "Options"-Menü kann man Energie, Continues und Härtegrad der Gegner einstellen. Testmuster von CWM. *al*



Es gibt Spiele, die erzeugen in mir eine dumpfe, brodelnde Wut; Kageki ist eines davon. Erstens sieht man nicht, wohin man schlägt, zweitens ist das Gegenüber immer schneller. Wenn man dann, einen japanischen Fluch auf den Lippen zerreibend, auf den Boden aufschlägt, ist man schon sauer. Wenn der Kerl aber nach 5 (!) Sekunden immer noch am Boden zappelt, werde ich rasend. Denn wenn man liegt, kann man nur mit dem Fuß scharren und ein wenig weinen. Dazu kommt noch die dürftige Zwei-Phasen-Animation, der mäßige Sound — verschont mich mit Kageki, sonst werde ich wieder böse.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: HotB., Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE		39%
Grafik: 39%	Sound: 54%	Schwierigkeit: schwer

FAST EIN SHINOBI

Black Manta

Bilderbuch-Ninjas scheinen in Japan vom Fließband zu laufen: Mit dem wütenden "Black Manta" zerrt Taito einen weiteren dieser Kämpfer vom Typus "Vermummt, aber gutartig" auf den Monitor. Manta muß rächen, helfen und befreien. Fünf Levels scrollen brav von links nach rechts, teils auch vertikal. Der Spieler kann hüpfen, sich ducken und Shurikens um sich werfen. Als waschechter Shinobi-Nachahmer hat er auch besondere Zaubertricks in der Tasche: Insgesamt zehn verschiedene Gegenstände und "Ninpo Arts"-Techniken, von Blitzbeschwörung bis Teleportation, verdient sich Manta im Laufe seines Abenteuers. Ein längerer Druck auf den zweiten Feuerkopf aktiviert diese Bildschirmfeger und Fluchthilfen. Die Welt des Black Mantas ist voll von Geheimräumen und Schurkenverstecken und das Levelende wird, nach alter Sitte, von einem besonders großgewachsenen und übelgelaunten Unhold bewacht. Dafür unterstützen lebensverlängernde Extras und hilfreiche Botschaften den kartografierenden Spieler. Außerdem beginnen einige der Bösewichte, vom Manta in eisernen Würgegriff genommen, plötzlich lebhaft zu erzählen. Neben unwichtigen Phrasen schnappt der Spieler während solch brutaler Verhöre auch die ein oder andere lebenswichtige Information auf. Dem redeseligen Unhold bleibt dafür das fatale Los seiner Spiele-Kollegen erspart. *wi*



Die Entwickler versuchten, mit Wrath of the Black Manta nicht weniger als einen Shinobi-Konkurrenten für das NES zu entwickeln. Im großen und ganzen ist der Action-Geschicklichkeitsmix gelungen; neben der Unoriginalität des Spielprinzips trüben jedoch andere Kleinigkeiten den Spielspaß. So hüpfen, laufen und ballern die Gegner etwas konfus in der Gegend herum, vom Geist des edlen Vorbildes ist wenig zu spüren. Der Sound ist uninspiriert, die Grafik flackert. Letztere ist nett anzusehen, doch bei der Realisation der imposanten Endgegner fehlt das Flakkern seltsamerweise: Wie hat Taito das nur hinbekommen?

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Taito, Zirka-Preis: 100 Mark

NES		59%
Grafik: 61%	Sound: 52%	Schwierigkeit: mittel

AXT IM WALDE

Golden Axe Warrior

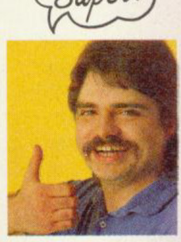
Was der PC-Engine ihr "Neutopia", ist dem Master System seit kurzem "Golden Axe Warrior". Trotz irreführendem Namen (mit dem Namensvetter "Golden Axe" hat dieses Modul überhaupt nichts gemeinsam) kommt man schnell auf den Trichter: Ein reinrassiger "Legend of Zelda"-Verschnitt liegt vor uns.

Oberbösewicht Death Adder hat eine Handvoll Kristalle geklaut, die er in neun unterirdischen Dungeons versteckt hat. Ihr startet als wackerer, aber schlecht ausgerüsteter Kämpfer auf der 15 x 15 Bildschirme großen Oberwelt. Nähert Ihr Euch dem Bildschirmrand, wird schnurstracks auf das nächste Szenario umgeblendet. Meist tummeln sich dort unverfrorene Monster, die Geld oder nützliche Extras mit sich führen. Wenn Ihr Glück habt, taucht nach dem Dahinscheiden aller Bösewichte eine Treppe auf, die Euch in eine unterirdische Kammer führt. Dort gibt's u.a. Hinweise, Shops und nette Menschen, die Euren Spielstand speichern. Hilfsbereite Personen findet Ihr auch in den Städten, die vereinzelt auf der Oberwelt angesiedelt sind.

In den Dungeons ändert sich am Spielablauf nicht viel. Andere Grafik, fiesere Monster und kniffligere Puzzles sorgen für ein reizvolles Ambiente. Während des Spiels dürft Ihr jederzeit ein Untermenü aufrufen, wo Ihr gerade benötigte Extras auswählt und erkennen könnt, wo sich Euer Held gerade befindet. Testmuster von Sega/Virgin. *mg*



In dem Untermenü seht Ihr Eure gesammelten Gegenstände



Diesen frechen Coup kann man nur noch als genial bezeichnen: Unter den Augen des Erzkonkurrenten Nintendo bastelte Sega mit dem Action-Adventure Golden Axe Warrior eine fast originalgetreue Kopie des Kultklassikers Zelda. Der Suchtkoeffizent ist glücklicherweise bei der "Fälschung" ähnlich hoch wie beim "Original". Bis Ihr Euch den Weg durch die riesige Oberwelt und die vertrackten Dungeons gebahnt habt und das letzte versteckte Extra gefunden ist, dürfte einige Zeit ins Land streichen. Wer ein Master System sein eigen nennt und sich diese Spieleperle nicht zulegt, hat selbst schuld. Ich hoffe, daß Sega bald eine Fortsetzung veröffentlicht.



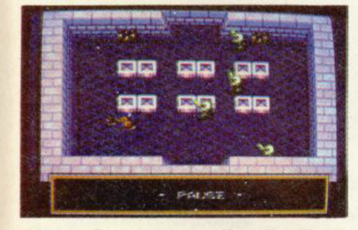
Wohl dem, der ein Master System besitzt: Golden Axe Warrior ist das beste Action-Adventure, das mir in letzter Zeit vor das Joypad kam. Als überzeugter Zelda-Fan muß man dieses Modul einfach mögen. Alles ist wohl vertraut, vom "Bildschirm umblenden" über die Angriffsschemen einiger Monster bis hin zu den neun prächtigen Dungeons. Dank ausgefeiltem Spielablauf, Dutzenden von versteckten Kammern, praktischen Extras, feschen Bösewichten und nachvollziehbaren Puzzles steht Golden Axe Warrior ein Ehrenplatz in meiner Modulsammlung zu. Farbenfrohe Grafik und meist stimmungsvolle Musik begleiten die motivierende Suche nach den Kristallen. Mega-Drive-Besitzer, die auf solche Spiele stehen, sollten ernsthaft den Kauf des Master-System-Adapters in Erwägung ziehen.



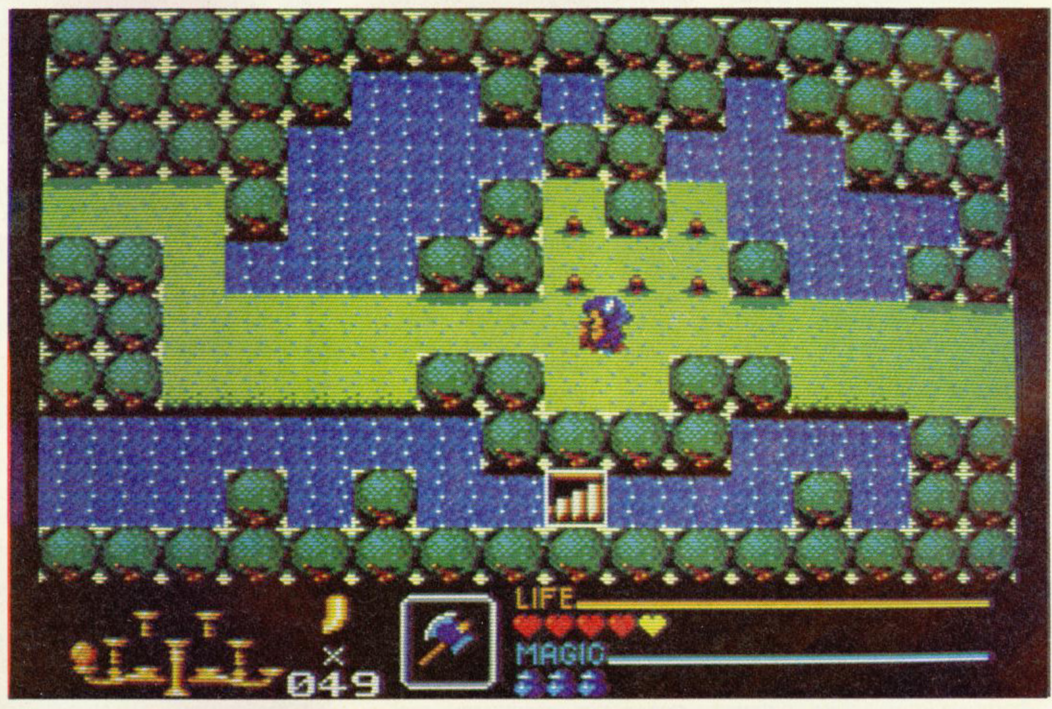
Genre: Action-Adventure
Hersteller: SEGA, Zirka-Preis: 120 Mark

MASTER SYSTEM 82%

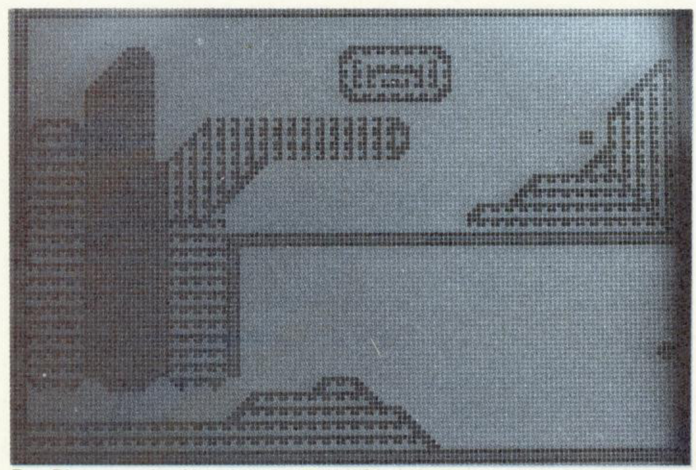
Grafik: 78% | **Sound: 72%** | **Schwierigkeit: mittel**



In den Dungeons solltet Ihr die Kronleuchter berühren



Mit der Axt lassen sich viele Bäume fällen, unter denen sich manchmal ein geheimer Raum befindet.


Der Platz aus der Vogelperspektive (Game Boy)


Jeder der fünf Shinobis beherrscht eine Waffe perfekt

WEGWEISEND

Miniputt

Golfspielen ist nicht jedermanns Sache. Wer keine Reichtümer besitzt oder zumindest gute Beziehungen hat, der wird wohl nur im USA-Urlaub das Vergnügen haben, auf einem echten Golfplatz zu stehen. Daher sind bei uns die Minigolfbahnen recht beliebt. Bekommt man doch Golfflair auf wenig Raum geboten. Wem dieser Ausflug ins Grüne immer noch zu umständlich ist, der kann jetzt auf die Kombination Game Boy und "Miniputt" zurückgreifen.

Vor einiger Zeit machte Accolades Minigolfvariante die Computer unsicher, nun darf auch unterwegs eingelocht werden. Vier Kurse à neun Bahnen sorgen für ansehnliche 36 Löcher. Je nach Kurs habt Ihr es mit einfachen Standardlöchern ("Easy") oder fantasievollen Erlebnisbauten ("Special") zu tun. Letztere Bahnen erinnern etwas an das verrückte "Zany Golf". Im Spiel werden die Löcher grundsätzlich aus der Vogelperspektive gezeigt. Mittels Cursor scrollt Ihr durchs Spielfeld und gebt an, wohin der Schlag zu gehen hat. Um nicht den Überblick zu verlieren, darf mit der Select-Taste jederzeit eine Karte des aktuellen Lochs eingeblendet werden. Berge und Täler sind mittels Pfeilen in die entsprechende Richtung kenntlich gemacht. Beim Schlagen regelt Ihr nicht nur die Härte, sondern bestimmt auch, ob der Ball exakt geradeaus rollt oder ob er abdriftet. Testmuster von Contitronic. *mg*

Gut!



Miniputt ist wie geschaffen für unterwegs. Da man jedes Loch anwählen kann, ist die Freiheit sprichwörtlich grenzenlos. So könnt Ihr Euch für das Turnier mit Freunden (bis zu vier Spieler dürfen mitmachen) bestens vorbereiten. Steuerung wie Grafik sind zwar nicht übertrieben ausgefeilt oder hübsch, erfüllen ihren Zweck aber tadellos. Wer "Leaderboard" kennt, sollte auch mit der Steuerung tadellos zurechtkommen. Der Ball wird von den Pfeilen nachvollziehbar und damit halbwegs realistisch beeinflußt. Wer auf unkomplizierte, länger motivierende Geschicklichkeitsspiele steht, sollte sich Miniputt zulegen.

STECKBRIEF

Genre: Sportspiel
Hersteller: A-Wave, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 71%

Grafik: 46% Sound: 55% Schwierigkeit: einstellbar

EINER FÜR ALLE

The GG-Shinobi

Wer dachte, daß unser allseits geschätzter Shinobi nach seinem letzten Abenteuer auf den Hund gekommen ist, der hat sich geschnitten: Mit "The GG-Shinobi" feiert der Shuriken-Meister ein glanzvolles Comeback.

Diesmal muß er allerdings vorläufig auf seine Wurfgeschosse verzichten und sich mit einem Schwert begnügen. Erst wenn Ihr einen der vier anwählbaren Levels geschafft habt, dürft Ihr auf durchschlagendere Waffen zurückgreifen. Mit dem Sieg über einen Obermotz befreit Ihr nämlich zugleich einen befreundeten Shinobi aus den Klauen der Schurken. Der Gerettete ist so dankbar, daß er sich Euch widerspruchslos anschließt. Danach dürft Ihr jederzeit zwischen den Kämpfern wechseln.

Sind die vier Spielstufen bewältigt (bestehen jeweils aus mehreren spielerisch und grafisch unterschiedlichen Abschnitten), habt Ihr schließlich fünf verschieden talentierte Shinobis zur Auswahl. Einer wirft Bomben, ein anderer angelt sich mit einem Enterhaken voran, ein dritter fungiert als Shurikan-Meisterschütze.

Das Spielfeld scrollt je nach Level respektlos in alle Richtungen. Extras werden in roten Kanistern bereitgestellt. Netterweise verschwindet jeder Gegner nach einer gezielten Attacke auf Nimmerwiedersehen. Das Testmuster stammt von CWM und Dynatex. *mg*

Super!



Dank diesem Modul gehört der Game Gear ab sofort zu meiner Grundausstattung, wenn ich außer Haus gehe. The GG-Shinobi ist nach "Super Shinobi" auf dem Mega Drive das zweitbeste Shinobi-Spiel aller Zeiten — und das will was heißen. Selbst "Shadow Dancer" kommt da nicht annähernd mit. Grafisch astrein, musikalisch überzeugend und spielerisch ein langfristig motivierendes Freudenfest: Sega hat mit der Shinobi-Serie ein goldenes Händchen. The GG-Shinobi ist viel zu intelligent und durchdacht aufgebaut (schwer, aber 100prozentig fair), um als "noch 'n Shinobi" abqualifiziert zu werden.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 80 Mark

GAME GEAR 83%

Grafik: 81% Sound: 70% Schwierigkeit: schwer


Die Richtung stimmt, der Schlag beginnt (Game Gear)

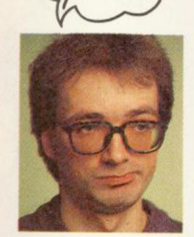
DIE GRÜNE VERSUCHUNG

Super Golf

Hier ist es, das erste Sportspiel für Segas Handheld-Konsole Game Gear. Die japanischen Programmierer wählten eine Disziplin, die vor allem in ihrer Heimat und in den USA hoch im Kurs steht, aber auch in Europa immer mehr Fans gewinnt: Golf. Ein Platz mit 18 Löchern wurde in dieses Modul gequetscht, bei dem bis zu vier Spieler antreten dürfen. Es kann sich hier sowohl um menschliche Golfer als auch um computergesteuerte Akteure handeln. Für jeden Spieler wählt man zu Beginn einen Charakter, der bestimmte Stärken und Schwächen in Kategorien wie Putten, Kraft, Genauigkeit und Glück hat. Ihr könnt Euch auch eine individuelle Spielfigur zusammenschnitzen, indem Ihr einige Talentpunkte bei der einen Kategorie abzieht und im Austausch bei einer anderen dazuaddiert.

Die Steuerung unterscheidet sich nicht von anderen Golfsimulationen. Durch gut getimtes, zweimaliges Feuerknopfdrücken legt Ihr Schlagpower und Effet fest. Schlägertyp und Richtung lassen sich natürlich auch einstellen. Nach jedem absolvierten Loch wird das aktuelle Zwischenergebnis angezeigt. Der Spielstand kann leider nicht gespeichert werden. Die Anleitung ist bei der getesteten Importversion noch in japanisch, aber die wichtigsten Bildschirmtexte erscheinen immerhin in englischer Sprache.

Testmuster von CWM und Dynatex. *hl*



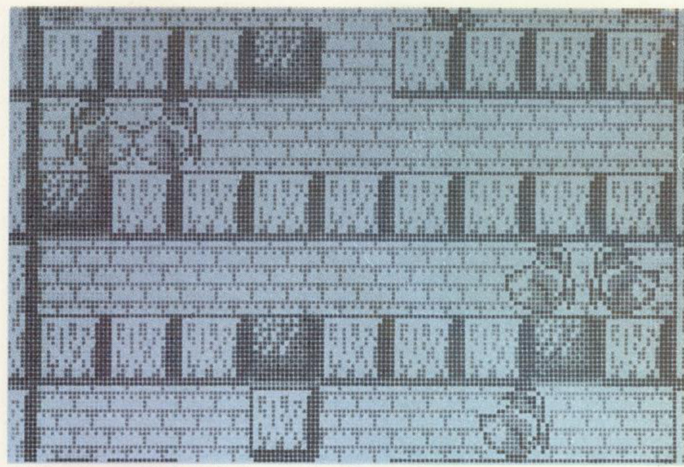
Dieses Simpelgolf hat nicht die Spielstärke und die Optionsfülle eines "Links" oder "PGA Tour Golf". Für ein unbeschwertes Spielchen unterwegs ist "Super Golf" aber ganz gut geeignet. Die Steuerung ist denkbar einfach; die Grafik naivnett und zeigt einen lauschigen Platz in sattesten Grüntönen — fehlen nur noch die glücklichen Kühe. Einige Schnitzer im Detail (nur ein Golfplatz, Spielstand läßt sich nicht speichern) zehren ebenso an der Gesamtwertung wie die grobschlächtig berechnete Flugbahn des Balls. Allerhöchste Ansprüche darf man nicht stellen; der Gelegenheitsgolfer wird zufrieden sein.

STECKBRIEF

Genre: Sportspiel
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 80 Mark

GAME GEAR 61%

Grafik: 65% | Sound: 43% | Schwierigkeit: leicht


50 Levels und kein bißchen weise (Game Boy)

KLUGER MANN BAUT VOR

Solomons Club

Vor knapp drei Jahren tauchte in den Spielhallen neben lärmenden Actionautomaten ein wenig beachteter, aber spielerisch höchst interessanter Automat auf. "Solomons Key" stammte von Techmo und war U.S. Gold eine mehr oder minder gelungene C-64-(später auch Atari-ST-)Umsetzung wert. Dann verschwand das Spielprinzip in der Versenkung, um heute wieder von Tecmo als "Solomons Club" für den Game Boy ausgegraben zu werden.

Das Spielprinzip in Kürze: Dana muß in 50 anwählbaren Levels einen Schlüssel aufsammeln und sich dann zum Ausgang begeben. Damit er vom Fleck kommt, kann er nicht nur laufen, sondern auch Klötze erzeugen, auf die er springen kann. Das braucht er auch, denn im Verlauf des Spiels wird er von Monsterchen gehetzt, gegrillt und überrollt, ganz nach dem Motto: Wer nicht fliehen will, muß fühlen. Wer trödelt, den bestraft der Bonus: Je schneller man sich zu Schlüssel und Ausgang vorbaut, desto mehr Punkte werden auf das Konto gutgeschrieben. Dafür bekommt man in spärlich verstreuten Shops Feuerbälle (Monsterkiller), Hämmer (Monstergeneratoren-Killer), Wasserpistolen (Flammenkiller), Sanduhren (mehr Zeit), Hüte (Steinkiller), Schuhe (mehr Speed) und Glöckchen (Bonusleben). Ein Passwort gibt's ebenso wie ein dreimaliges Continue. Testmuster von Dynatex und CWM. *al*



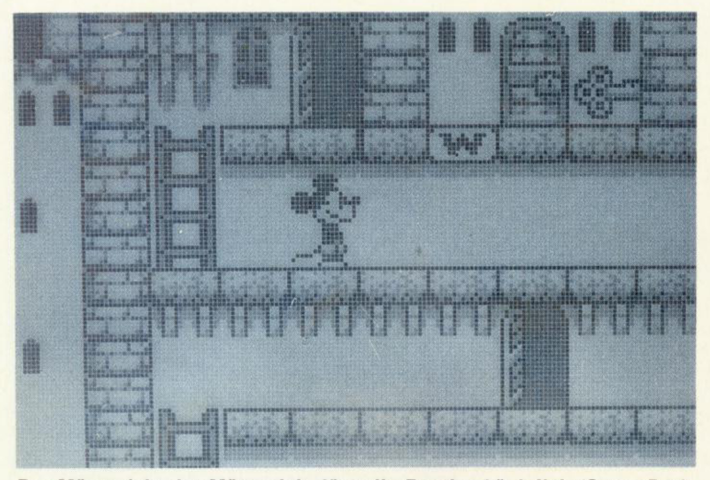
Solomons Club gehört voll in die "So mag ich's!"-Kategorie. Die Steuerung ist hervorragend und läßt auch noch den kniffligsten Satz auf den rettenden Klotz zu. Die Levels sind ausgeklügelt und lassen den Spieler wohldosiert zwischen Lust und Frust pendeln. Dadurch, daß alle paar Levels ein neues Spielelement dazu kommt, wiederholt sich nichts: An diesem Modul sollte sich so mancher selbsternannte Spieledesigner ein Beispiel nehmen. Wer auf Geschicklichkeitsspiele steht und dabei gerne grübelt, braucht das Spiel; einziger Nachteil: 50 Levels sind recht schnell durchgespielt.

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Tecmo, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 82%

Grafik: 71% | Sound: 58% | Schwierigkeit: einstellbar



Der Mäuserich, der Mäuserich, löst alle Puzzles königlich (Game Boy)

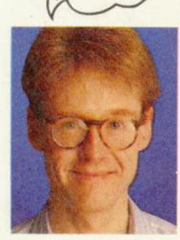
TRICKY MICKEY

Mickey Mouse II

Eine winzige Maus ist schon allein aufgrund ihrer Abmessungen wie geschaffen für den Game Boy. Im zweiten Teil von Kemcos Puzzleparade macht sich Mickey auf die beschwerliche Suche nach der entführten Minnie.

In 29 Levels muß er gemeine Comicgegner besiegen und knifflige Puzzles lösen. In jedem Level ist eine bestimmte Anzahl Schlüssel versteckt. Erst wenn alle eingesammelt sind, wird der Zugang zur nächsten Etage frei. Die Gegner, darunter Kater Karlo und die verzauberten Bäume aus den Sega-Spielen, werden mit Bomben und Pfeilen von den Plattformen gefegt. Leider müssen auch diese Waffen erst mühsam eingesammelt werden. Hindernisse auf dem Parcour werden mit Hämmern und Spitzhacken entfernt. Außerdem im Angebot: Speedups, Smartbombs und Uhren, die die Gegner für kurze Zeit einfrieren. Um die Sammeltour etwas komfortabler zu gestalten, kann Mickey im Fahrstuhl von Plattform zu Plattform fahren, sich an Seilen über gefährliche Abgründe hangeln oder Teleporter benutzen. In einigen Levels ist ein kompliziertes Röhrensystem versteckt, mit dem wir Mickey als Rohrpost verschicken können. Zur konventionellen Fortbewegung stehen Treppen, Leitern und Sprungfedern zur Verfügung. Nach jedem Level gibt's ein Paßwort. Das Testmuster stammt von Contitronik. *vw*

Gut!

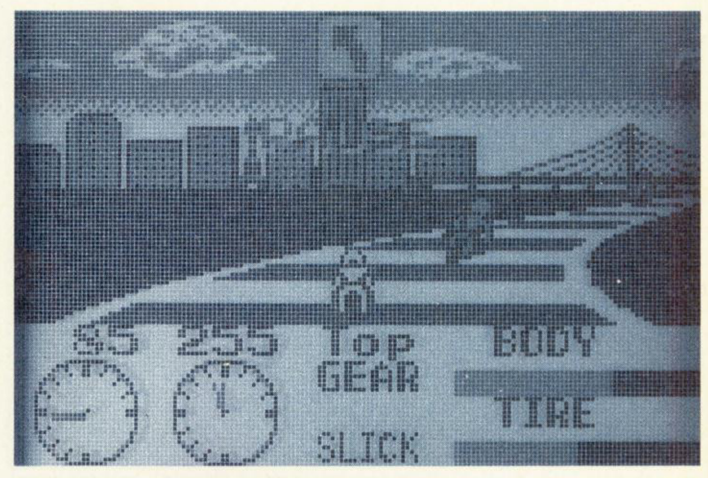


Bei diesem schönen Puzzlespiel stimmt einfach alles: Hier hat man die Ideallinie zwischen spielerischer Aufregung und Grübelphasen gefunden. Obwohl die Levels recht monsterhaltig sind, bleibt immer genug Zeit, um die nächsten Schritte und Aktionen von Mickey zu planen. Auch aus der gemeinsten Sackgasse führt ein Ausweg. Die ausgewogene Kombination der verschiedensten Waffen und Transportmöglichkeiten bringt ständig neue Überraschungen. Ernstlich böse bin ich den Programmierern nur aus einem Grund: Nach 30 Levels ist Schluß – doppelt so viele hätten es schon sein dürfen.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Kemco, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY		68%
Grafik: 59%	Sound: 57%	Schwierigkeit: mittel



Mit Vollgas in die digitale Kurve (Game Boy)

POWER-PNEU

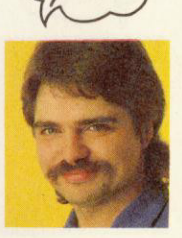
Riding Hero

Die Actionspezialisten von Irem sind schon fast ein Synonym für fulminante Ballerorgien im Stile von "R-Type". Mit dem Game-Boy-Modul "Riding Hero" begibt sich Irem auf Neuland.

Statt hitziger Lasergefechte gibt's jetzt ein Motorradrennen. Aus vier verschiedenen Motorrädern könnt Ihr Euch eines aussuchen, mit dem Ihr auf sechs Strecken herumbraust. Wer möchte, darf erstmal in Ruhe die Pisten probefahren, bevor er sich an die Meisterschaftsläufe oder ein Duell mit einem Kumpel wagt.

Das Renngeschehen wird aus der 3-D-Perspektive dargestellt. Ihr seht hier Euren Ofen von hinten auf der Piste. Anzeigen geben Auskunft über Drehzahl, Geschwindigkeit, die aktuelle Plazierung, verbleibende Runden und verstrichene Zeit. Zusätzlich zeigen Euch zwei Balken den Beschädigungsgrad der Reifen und des Motorrades an. Baut Ihr zu viele Unfälle oder achtet nicht auf Reifenverschleiß, ist für Euch das Rennen vorbei. Sind die Schäden zu arg, können diese per Boxenstop behoben werden. Plaziert Ihr Euch beim Rennen in den vorderen Plätzen, gibt's Punkte, mit dem das Motorrad fürs nächste Rennen aufgerüstet wird. So heißt es ersteinmal tüchtig Punkte einfahren und gute Plazierung schaffen. Nur dann könnt Ihr Euren heißen Flitzer tüchtig aufbohren und fit für die ganze Rennsaison machen. Testmuster von CWM und Dynatex. *mh*

Gut!



Da steigt der Blutdruck, und das Adrenalin startet einen Großangriff auf den Spieler: Mit schweißnassen Fingern kurvt der Riding Hero um die rasanten 3-D-Pisten. Kein Zweifel: Irems Rennspieldebüt macht Spaß. Die Grafik ist flüssig, die Computergegner sind gewitzt, und im Duett mit einem menschlichen Konkurrenten steigt die Spannung dramatisch. Leider trübt ein kleiner Schönheitsfehler das ansonsten so famose Rennvergnügen. Zwar ist die Idee mit den "Aufrüstungspunkten" nicht übel, aber ein "echter" Weltmeisterschaftsmodus wäre für eine dauerhafte Motivation sicher besser gewesen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Irem, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY		71%
Grafik: 73%	Sound: 67%	Schwierigkeit: mittel

Der Videospielladen der Zukunft !!!

Inh. Hans-Jürgen Grahl

dynatex



Sonderangebote

SEGA MEGA DRIVE

Wonderboy III	59.00 DM
Star Cruiser	39.00 DM
Fatman	59.00 DM
Battle Golfer	39.00 DM
Granada X	49.00 DM
Ken North	49.00 DM
Darius II	89.00 DM

PC-ENGINE

Dragon's Curse	89.00 DM
Armed Force	39.00 DM
Drop Rock	39.00 DM

GAMEBOY

Maru's Mission	59.00 DM
Solomon's Club	59.00 DM

LADENVERKAUF
DYNATEX
BRÜCKSTR. 42-44
4600 DORTMUND 1

NEWS ! NEWS !

SEGA MEGA DRIVE

Alien Storm
Sonic the Hedgehog
Phantasy Star III (eng.)

PC-ENGINE

Power Eleven Soccer
Bonks Adventure II
Y'S III CD-Rom

GAMEBOY

Alle Neuheiten lieferbar !!

ARCADE CD'S

Jetzt die CD's zu den Mega Hits auf dem Mega Drive.
Bitte Preise erfragen !!

VERSANDADRESSE
DYNATEX
NATORPERSTR. 6
4755 HOLZWICKEDE

Hotline: (02301) 4134 oder 4153 Telefax: (02301) 2634

Öffnungszeiten: Täglich 10.00 Uhr - 18.30 Uhr

!!! Händleranfragen erwünscht !!!!

Kostenloser Dynatex-Sticker
Name : ....
Strasse: ....
Ort : ....
Telefon: ....

Alle hier angebotenen Geräte sind ohne FTZ-Nummer und VDE-Prüfung. Der Gebrauch von Hochfrequenzgeräten ohne FTZ-Nummer kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden. Preisänderungen und Preise vorbehalten. Preislisten nur gegen frankierten Rückumschlag.



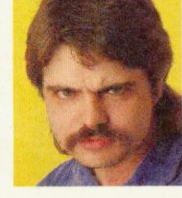
Der Ninja im Würgegriff der Langeweile (Lynx)

MUMMENSCHANZ

Ninja Gaiden

Und wieder ist der Ninja los: In der Lynx-Umsetzung des Automaten-Actionspiels "Ninja Gaiden" steuert Ihr einen der vermummten japanischen High-End-Kämpfer durch den beliebten Prügelparcours einer amerikanischen Großstadt. In den einzelnen Spielstufen, die von links nach rechts scrollen, kommen dem Kampfkunstmeister allerlei finstere Gesellen entgegen. Freundlich gesinnt ist davon keiner: Alle wollen dem Ninja an die Schlafanzugimitation. Glücklicherweise kann sich unser Held auf Knopfdruck verteidigen. Per gezieltem Faustschlag oder einem heftigen Fußtritt gibt er den Feinden Saures. Leider braucht es oft mehr als einen Treffer, bevor der Finsterling nicht mehr aufsteht. Aber nicht nur mit einem kräftigen Schlag aus dem Handgelenk können die bösen Buben erledigt werden. In den Levels stehen allerlei Kisten, Telefonhäuschen oder Tische herum, die ein Extra (beispielsweise Lebensenergie, Zusatzzeit für die aktuelle Spielstufe oder ein dicker Säbel, der aber nur für begrenzte Zeit zur Verfügung steht) enthalten. Um da heranzukommen, müßt Ihr ein Feind-Sprite dorthinprügeln. Sinkt der Gegner zusammen, zerbricht die Kiste (oder Telefonzelle) und das Extra wird sichtbar und kann aufgepickt werden. Sind alle der anfänglich drei Bildschirmleben verbraten, könnt Ihr mit "Continue" im zuletzt erreichten Level weitermachen. Testmuster von Atari. *mh*

Na ja...



Langsam kann ich sie nicht mehr sehen, die "Ninja verhaut die bösen Buben"-Spielchen. Würde der tragbare "Ninja Gaiden" auch nur annähernd so viel Abwechslung bieten wie z.B. der "Game Gear Shinobi" für unterwegs, würde ich mich ja nicht beklagen. Aber die dumpf-dümmliche Dutzendprügelei ist in etwa so spannungsgeladen wie ein Besuch beim Finanzamt. Da nützen auch kleine Feinheiten wie das gewitzte Extrasystem und kleine Geschicklichkeitseinlagen (Ninja hangelt über einen Abgrund) nicht mehr viel. Beinharte Fans fernöstlicher Prügelspiele kommen sicher auf ihre Kosten.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Atari, Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX **55%**

Grafik: 40% | Sound: 62% | Schwierigkeit: mittel

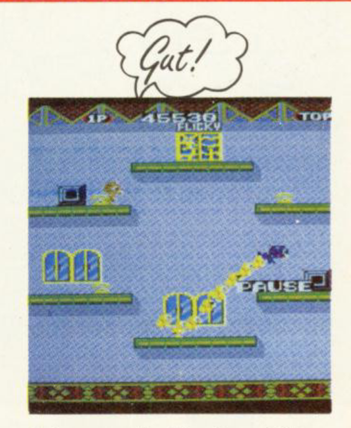
FLATTERMANN

Flicky

Gut!

Mit "Flicky" reist Ihr zurück in ein Konsolenzeitalter, in dem Spielideen noch einfach und fesselnd waren: Als blaugefiederter Comicvogel rettet der Spieler niedliches Babygeflügel aus einer plattformgefüllten Umwelt. Ihr könnt in alle Richtungen flattern und sammelt bei Berührung automatisch herumlaufende Küken und herumliegende Gegenstände ein. Erstere schließen sich Euch an — spielt man geschickt, hat man nach ein paar Minuten einen ganzen Schwarm gefiederter Freunde im Schlepptau. Einfacher ist es, jeden Schützling einzeln zum Ausgang zu bringen; für ein Fünferpack scheffelt der Spieler dafür wesentlich mehr Punkte. In Bonusrunden schmeißen bösen Wölfe dann mit Küken um sich. Der Spieler muß diese mit einem Netz auffangen.

Wer den Anblick der dürftigsten Grafik seit langem überlebt, bekommt viel Spielspaß. Das Prinzip ist genial einfach, Flicky steuert sich gut, und der Schwierigkeitsgrad steigt beharrlich — milde Suchterscheinungen sind nicht ausgeschlossen. Testmuster von CWM und Dynatex. *wi*



Entenmarsch: Für diese Kükenkolonne gibt's massige Punkte.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE **66%**

Grafik: 49% | Sound: 50% | Schwierigkeit: mittel

MÜDE GESCHICHTE

Centurion



Electronic Arts kramt weiter fleißig in der Mottenkiste ausrangierter Spielideen: Als "Centurion: Defenders of Rome" vor einem Jahr für MS-DOS-PCs erschien, hielt sich die Begeisterung innerhalb der Redaktion in Grenzen. Auch auf dem Mega Drive reißt die etwas uninspirierte Mischung aus Strategie- (via Europakarte), Taktik- (auf perspektivischen Schlachtfeldern) und Actionsequenzen (Wagenrennen und Gladiatorenkämpfe) keinen vom Hocker. Die Grafik ist hübsch, der Sound passabel, das Spielprinzip jedoch ziemlich dünnhäutig. Außerdem macht auch diese Umsetzung einen ziemlich lieblosen Eindruck. Die Fähigkeiten des Mega Drives bleiben weitestgehend unangetastet.

Nach ein paar Spielstunden hat man alles gesehen und ist von der geringen Komplexität gelangweilt. Strategiespieler gähnen, alle anderen werden zumindest für kurze Zeit ganz gut unterhalten: Nur wenig besser als "Ambitions of Ceaser". Das Testmuster stellt uns Electronic Arts zur Verfügung. *wi*



Am Anfang des langen Marsches durch Europa und den Nahen Osten

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE **57%**

Grafik: 66% | Sound: 65% | Schwierigkeit: mittel

GEISTESBLITZ

Psychic W.



Ein finsterer Bube hat aus einem wissenschaftlichen Labor ein fesches Mädel entführt. Die Schwester der Gekidnappten macht sich zu einer Rettungsaktion auf und stößt dabei auf allerhand Hindernisse. Ihr steuert die Heldin durch fünf horizontal und vertikal scrollende Spielstufen, an deren Ende jeweils ein dickes Monster harrt. Um sich den Attacken feindlicher Sprites zu erwehren, kann unser Rettungsengel rennen, hüpfen und schießen.

Ab und an pickt sie Symbole auf, die zum Extrareservoir hinzukommen. Haltet Ihr den zweiten Feuerknopf des Joypads länger gedrückt, könnt Ihr auf die gesammelten Waffen zurückgreifen.

Spielerisch ist "Psychic World" grundsolide: hüpfen, rennen, ballern. Die schnuckelige Grafik (in höheren Levels), die Idee mit den Extras und einige Minipuzzles bewahren das Modul vor dem Mittelmaß. Psychic World auf dem Mastersystem ist übrigens um einige Klassen anspruchsvoller als die Magerversion auf Segas Handheld-Konsole, dem Game Gear. Testmuster von: Sega/Virgin. *mh*



Auch ein Eislevel muß durchquert werden (Master System)

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: SEGA, Zirka-Preis: 90 Mark

MASTER SYSTEM		69%
Grafik: 67%	Sound: 50%	Schwierigkeit: mittel

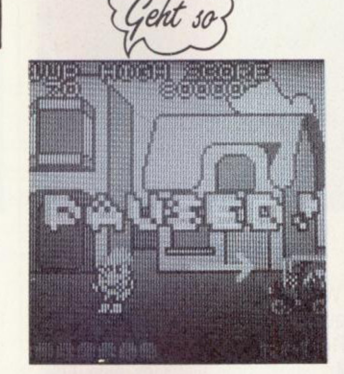
FADE LANDLUFT

Pac-Land

Geht so

Im Laufe der "Pac-Man"-Ära ist dem Erfinder Namcot ein kleiner Ausrutscher passiert: Die Episode "Pac-Land" spielt nicht im bekannten Pac-Man-Pillenlabyrinth, sondern ist in der Umgebung einer gemütlichen Kleinstadt angesiedelt. Pac-Man hat nun richtige Füße und stolziert in fünf Levels à drei Spielstufen an horizontal scrollenden Landschaften vorbei. Dabei schnappt er nach Obst, springt über diverse Hindernisse und katapultiert sich mittels Sprungschanzen über ausgedehnte Seen hinweg. Die Geister sind inzwischen motorisiert und versuchen, Pac-Man mit Autos und Flugzeugen zu stoppen.

Pac-Land ist eine Mischung aus viel Jump'n'Run ("Wonderboy") und etwas Pac-Man-Feeling (ab und zu erscheint eine leckere Pille). Leider war das Abenteuer schon in der Spielhalle kein allzu großer Erfolg, und auch die Lynx-Adaption dürfte keine weiten Sprünge machen. Triste Grafik und einfallslose Musik passen sich dem spielerischen Niveau an. Am ehesten werden sich jüngere Lynx-Fans dafür begeistern. Das Testmuster stammt von Atari. *mg*



Pac-Man macht auf elegant: Diesmal ist er mit Hut unterwegs (Lynx)

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Atari, Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX		53%
Grafik: 40%	Sound: 41%	Schwierigkeit: mittel

KaroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

Titel	Preis	Titel	Preis
3-D-Construction-Kit, kompl. deutsch	125,90	Larry III, komplett deutsch 1 MB	+ 89,-
Aces of the Great War (Blue Max) dt.	74,50	Logical, Anltg. deutsch	56,-
Airbus A 320, kompl. deutsch	99,-	Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69,-
AMOS, Game Creator, inkl. Runtime	105,-	Kings Quest V 1 MB	+ 89,-
Antares, Anltg. deutsch	69,-	Lemmings, Anleitung deutsch	64,-
Armour-Geddon, Anleitung deutsch	64,-	Loom, komplett deutsch	75,-
Australien Pioneers, kompl. deutsch	67,-	M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch	75,-
Bandit Kings, Handbuch deutsch +	89,-	Maniac Mansion, kpl. dt.	69,-
Bane of the Cosmic Forge	89,-	Merchant Colony, Handbuch deutsch	69,-
Bard's Tale III, Handbuch deutsch	64,-	MIG 29, Handbuch deutsch	79,50
Brat, Anleitung deutsch	64,-	Monkey Island, komplett dt. 1 MB	74,50
Buck Rogers, kpl. deutsch 1 MB	89,-	N.A.M., komplett deutsch	74,50
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	55,-	On the Road, komplett deutsch	62,50
Cadaver, komplett deutsch	67,-	PGA Tour Golf, Handbuch deutsch	64,-
Cadaver Level Disk, deutsch	a. A.	Pirates, deutsches Handbuch	66,-
Centurion Def. of Rome, deutsch	64,-	Powermonger, Handbuch deutsch	71,50
Chuck Yeager's 2.0, Handb. dt.	64,-	Powermonger-DATA-Disk, Anl. dt.	+ 39,-
Cohort, Anleitung deutsch	69,-	Railroad Tycoon, komplett deutsch	74,50
Crystals of Arborea, Anltg. deut.	67,-	SIMCITY u. Populous, Handb. deutsch	74,50
Das Boot, Handbuch deutsch	74,50	Sim Architecture I u. II, Hdb. dt. je	39,90
Dungeon Master, kpl. deutsch, 1 MB	72,50	Space Quest III, kompl. deutsch	+ 89,-
Elvira, komplett deutsch 1 MB	74,50	Space Quest IV 1 MB	+ 89,-
F 15 Str. Eagle II, Handb. deutsch	74,50	Swords and Galleons, Anltg. dt.	+ 74,50
F 16 Falcon, Handbuch deutsch	79,-	Their finest Hour, dt. Anleitung	75,-
F 16 Mission-Disk I u. II dt. Hdb. je	55,50	Transworld, kompl. deutsch	69,-
F 19 Stealth Fighter, Handbuch dt.	75,-	Turrican II, Anltg. deutsch	64,-
Flames of Freedom, Anltg. deutsch	74,50	UMS II, Handbuch deutsch 1 MB	74,50
Flight of the Intruder, Handb. dt.	74,50	Wings, Handbuch deutsch 1 MB	75,-
Genghis Khan, Handb. deutsch, 1 MB	89,-	Wolfpack, Handbuch deutsch 1 MB	75,-
Great Courts II, Anleitung deutsch	69,-	Zak McKracken, kpl. deutsch	67,-
Gunboat	74,50	Speicherkarte 512 KB/Uhr/abschaltb.	99,-
Hero Quest, Anleitung deutsch	64,-	X-Power professional Cartridge	229,-
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99,-	X-Copy II prof.	79,-

ATARI ST

Titel	Preis	Titel	Preis
3-D-Construction-Kit, kompl. deutsch	129,50	Killing Cloud, Handbuch deutsch	74,50
A 10 Tank Killer	+ 79,50	Kings Quest V	+ 89,-
Airbus A 320, komplett deutsch	99,-	Loom, kpl. deutsch	75,-
Armour-Geddon, Anltg. deutsch	64,-	Imperium, Handbuch deutsch	64,-
Australian Pioneers, kompl. deutsch	74,50	Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69,-
Battle Isle	+ 69,-	Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt.	99,-
Aces of t. Great War (Blue Max) dt.	+ 74,50	Larry Triple Pack, I/II/III	109,-
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	59,-	Lemmings, Anleitung deutsch	64,-
Cadaver, komplett deutsch	67,-	M 1 Tank Platoon, Handbuch deutsch	75,-
Cadaver Level Disk, deutsch	a. A.	Maniac Mansion, komplett deutsch	69,-
Chuck Rock, Anleitg. deutsch	64,-	Megatraveller, Handbuch deutsch	69,-
Das Boot, Anleitung deutsch	+ 74,50	MIG 29, Handbuch deutsch	79,50
Dungeon Master, kpl. deutsch	69,-	Monkey Island, komplett deutsch	74,50
Chaos Strikes Back	69,-	N.A.M. Handbuch deutsch	74,50
EPIC, Anleitung deutsch	+ 69,-	On the Road, komplett deutsch	62,50
European Superleage, Anltg. deutsch	64,-	Pirates, Handbuch deutsch	65,-
F 15 Str. Eagle II, Handb. deutsch	+ 74,50	Powermonger, Handbuch deutsch	71,50
F 16 Falcon, dt. Handbuch	74,50	Powermonger-DATA-Disk deutsch	+ 39,-
F 16 Falcon-Mission-Disk I, dt. Hdb.	55,50	Railroad Tycoon, Handb. deutsch	+ 74,50
F 16 Falcon-Mission-Disk II, dt. Hdb.	55,50	Shadow Dancer, Anleitung deutsch	64,-
F 19 Stealth Fighter, Handbuch dt.	75,-	Sim City u. Populous, dt. Handbuch	74,50
Flight Sim, II, komplett deutsch	82,50	STOS – The Game Creator, deutsch	49,-
Flames of Freedom, Anltg. deutsch	+ 74,50	Super Monaco Grand Prix, Anltg. dt.	64,-
Flight of the Intruder, Handb. dt.	+ 74,50	Team Suzuki, Handbuch deutsch	64,-
Gods, Anleitung deutsch	64,-	Their finest Hour, dt. Anleit. 1 MB	75,-
Great Courts 2, Anleitung deutsch	69,-	Trans World, komplett deutsch	69,-
Hero Quest, Anleitung deutsch	64,-	Turrican II, deutsche Anleitung	64,-
Kick Off II, dt. Anleitung	56,-	UMS II, deutsches Handbuch	74,50
Final Whistle, dt. Anleitung	39,-	Zak McKracken, kpl. deutsch	69,-

IBM

Titel	Preis	Titel	Preis
3-D-Construction-Kit, kompl. deutsch	* 125,90	Magic Candle	* 71,50
Airbus A 320, komplett deutsch	* 99,-	Maniac Mansion, kpl. deutsch	* 69,-
Airline Transp. Pilot (SubLogic)	* 89,50	Mario Andretti's, Handb. deutsch	* 71,50
Australien Pioneers, kompl. dt.	* 74,50	MIG 29, Handbuch deutsch	* 79,50
Bandit Kings, Handbuch deutsch	* 89,-	Monkey Island, kpl. dt. VGA HD	* 89,50
Bane of the Cosmic Forge	* 89,-	Monkey Island, kpl. deutsch EGA	* 74,50
B.A.T., Handbuch deutsch	* 74,50	N.A.M., komplett deutsch	* 89,-
Castles, Handbuch deutsch	* 79,50	Railroad Tycoon, dt. Handbuch	* 89,90
Chuck Yeager's Air Combat, Hdb. dt.	* 79,50	Red Baron, kompl. deutsch EGA/VGA	*+ 89,-
Das Boot	* 82,50	Red Baron engl. EGA	* 75,-
ELITE Gold, Handbuch deutsch VGA	* 89,50	Rise of the Dragon, kpl. deutsch	+* 89,-
Elvira, komplett deutsch	* 95,-	Secret Wrapons of the Luftwaffe	+ 89,90
Eye of The Beholder	* 74,50	Silent Service II, Handb. dt.	* 86,50
F 117 A Nighthawk (Stealth F.2.0)	+* 89,90	Sim Earth, deutsch	* 95,-
F 15 Strike Eagle II	* 89,90	SimCity u. Populous, Handb. dt.	* 74,50
Flames of Freedom, Handb. dt.	* 89,90	Space Quest III kompl. deutsch!!	* 89,-
Flight Sim. 4.0 deutsche Version	* 144,-	Space Quest IV VGA oder EGA je	* 89,-
Aircraft Designer, für Fl.4.0 engl.	* 79,50	Spirit of Adventure, Hdb. deutsch	+* 74,50
Aircraft Desinger, für Fl.4.0 deut.	* 96,50	Their finest Hour (Battle of Brit.)	* 75,-
Buck Rogers, kompl. deutsch	* 89,50	TV-Sports Basketball, dt. Handb.	* 79,50
Galleons of Glory	+* 74,50	UMS II, Handbuch deutsch	* 82,50
Genghis Khan, Handbuch deutsch	* 89,-	Wing Commander HD + LD	* 72,50
Great Courts II, Anl. deutsch	+* 69,-	Wing Commander II	* a. A.
Heart of China VGA + EGA je	* 89,-	Wing Comm. Scenery Disks I u. II je	39,90
Indiana Jones (Graf. Adv.) kpl. dt.	* 75,-	Zak McKracken, kpl. deutsch	* 69,-
Jet Fighter II	* 89,90	AdLib – Soundkarte deutsch	* 239,-
Keys of Maramon	* 71,50	AdLib – Soundk. + Visual Composer	* 299,-
Kings Quest V/EGA oder VGA	* 89,-/99,-	Soundblaster, Handbuch deutsch	* 375,-
Larry III, komplett deutsch!!	* 89,-		
Lemmings, Handbuch deutsch	* 79,-	* auch auf 3,5"-Disketten	
Lexicross, Anltg. deutsch	* 74,50		
Links, Golf-Simulation, Handb. dt.	* 89,90	+ = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar	
Loom, komplett deutsch	* 75,-		
M 1 Tank Platoon, Handbuch deutsch	* 88,-	Änderungen vorbehalten	

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).
VORKASSE 5,– • UPS-EXPRESS NACHNAHME 12,- • POST-NACHNAHME 8,-
• AUSLAND NUR VORKASSE + 10,-

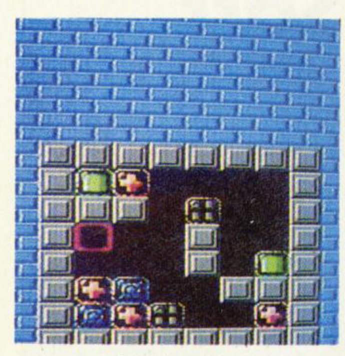
Rufen Sie uns an:

☎ 0 21 03-4 20 88 oder 01 61/2 21 70 07

ODER SCHREIBEN SIE UNS:

POSTFACH 404 • 4010 HILDEN

Kein Ladenverkauf, nur Versand.



Puzznic

Endlich gibt es die fantastische Klötzchentüftelei "Puzznic" auch fürs NES. Für die lange Wartezeit entschädigt Taito die Nintendo-Besitzer mit der völlig neuartigen Variante Gravnic, die als Zugabe aufs Modul gebannt wurde. Puzznic fesselt auch heute noch: Die Grafik ist bunt, aber übersichtlich, Paßwörter erleichtern den Wiedereinstieg. NES-Besitzer, die ihren grauen Zellen auch vor dem Monitor keine Verschnaufpause gönnen, sollten unbedingt zugreifen und sich den Klassiker nach Hause holen. Testmuster von Laguna. *wi*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Taito
Zirka-Preis: 100 Mark

NES 82%

Grafik: 47% **Sound: 27%**

Schwierigkeit: mittel



Bubble Bobble

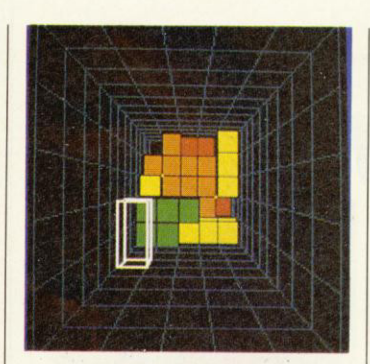
Bubble Bobble ist ein vergnügliches Geschicklichkeitsspiel-Klassiker für wahlweise ein oder zwei Personen: Als knuddliger Babydrache fängt man böse Monster mit Luftblasen und verspeist ihre Überreste in Form punktespendender Früchte. Grafisch präsentiert sich das Plattformspiel recht bieder. Außerdem flackern die schnuckligen Sprites stellenweise arg. Trotzdem: Wer auf unkomplizierte Ideen mit hohem spielerischem Nährwert steht, wird mit diesem "Rainbow Islands"-Vorläufer gut bedient. Testmuster von Laguna. *wi*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Taito
Zirka-Preis: 100 Mark

NES 69%

Grafik: 59% **Sound: 57%**

Schwierigkeit: mittel



Blockout

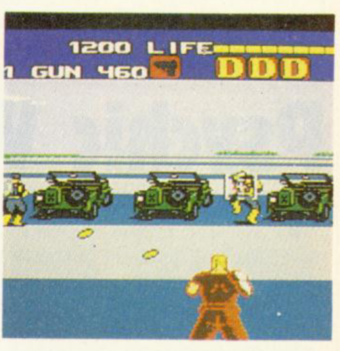
Wenig Neues in der 3-D-"Tetris"-Welt. Die Mega-Drive-Umsetzung der allseits bekannten Tüftelei (dreidimensionale Klötzchen fallen in einen Zylinder) bietet zusätzlich einen Zwei-Spieler-Modus mit gesplittetem Bildschirm. Grafik und Sound spielen bei diesem Programm keine größere Rolle und dümpeln dementsprechend in der unteren Tabellenhälfte vor sich hin. Grübelfans, die an "Columns" Spaß hatten, sollten sich für Blockout interessieren — obwohl es ansatzweise zusammengeschustert wirkt. Testmuster von Electronic Arts. *mg*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE 74%

Grafik: 20% **Sound: 19%**

Schwierigkeit: einstellbar



Dynamite Duke

Dynamite Duke ist der harte Bursche von nebenan, wortkarg und schwerbewaffnet. Einem Oberschurken auf den Fersen ballert er sich durch fünf scrollende Levels. Bei dem urwüchsigen Actionrabatz steuert Ihr das Fadenkreuz, das zur Maschinenpistole des Titelhelden gehört. Man schießt nicht nur auf anstürmende Gegner, sondern nimmt auch Fässer und Kisten ins Visier. Hinter ihnen kann sich ein nützliches Extra verstecken. Dynamite Duke ist auf Dauer dumpf, aber halbwegs spielbar. Testmuster von Sega/Virgin. *hl*

Genre: Action
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 90 Mark

MASTER SYS. 53%

Grafik: 59% **Sound: 27%**

Schwierigkeit: mittel



Sumo Fighter

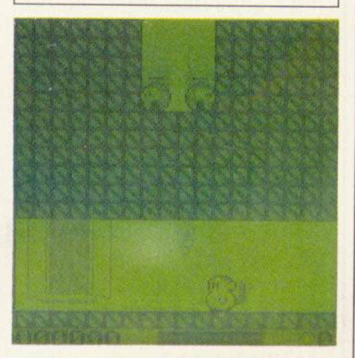
Sumo-Ringer sind fett und können sich deshalb kaum bewegen. Auch der arme Tropf in "Sumo Fighter" leidet unter diesem Problem. Der kalorienangereicherte Held hat gerade mal zwei Wurfvarianten drauf, um im Kampf gegen die Entführer seiner Liebsten zu bestehen. Diese spielerische Einfalt wird von der netten Grafik leider nicht wettgemacht. Hat unser Ringer einen der vier horizontal scrollenden Levels überstanden, darf er in einer Bonusrunde um Zusatzenergie kämpfen. Das Testmuster stammt von Contitronic. *vw*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: I'MAX
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 47%

Grafik: 60% **Sound: 58%**

Schwierigkeit: einstellbar



Lucky Monkey

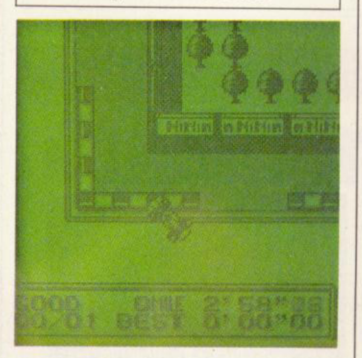
Der glückliche Affe beweist sich in 50 Levels als Primat mit harter Birne. Mit einem auf dem Kopf balancierten Ball müssen wir kleine und größere Untiere von Plattformen schubsen. Je nach Aufprallwinkel auf der Affenstirn verwandelt sich der Ball in kleine Bomben mit unterschiedlich großem Wirkungskreis. Das Gehobse von Affe, Ball und Monster ist nur für hartgesottene Geschicklichkeitsfans erträglich, die vor frustreichen Situationen nicht zurückschrecken. Nichts für nervöse Spieler. Das Testmuster stammt von Contitronic. *vw*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Natsume
Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY 44%

Grafik: 33% **Sound: 35%**

Schwierigkeit: mittel



Fastest Lap

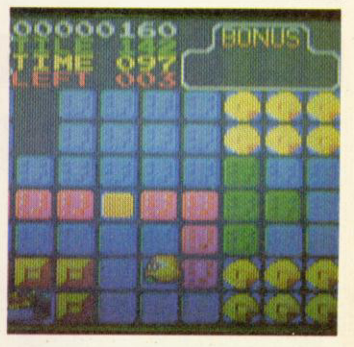
Wer nicht genau hinschaut, der glaubt, Konamis Formel-1-Spektakel "F1-Spirit" vor sich zu haben. "Fastest Lap" spielt sich allerdings eine Ecke schlechter (wirkt weniger flüssig und homogen) und ist technisch nicht ganz so ausgefeilt. Dafür bietet es mehr Features, die Bildschirmtexte sind komplett in englisch, und eine Batterie speichert Euren Spielstand. Ich würde privat zwar eher zu F1-Spirit (schon alleine wegen des 4-Spieler-Modus!) raten, Renn-Freaks sollten aber durchaus eine Runde wagen. Testmuster von Contitronic. *mg*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Vap
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 69%

Grafik: 66% **Sound: 60%**

Schwierigkeit: einstellbar



Skweek

Das kuschelige Wollknäul "Skweek" feiert auf dem Game Gear Premiere. Wer auf eine leicht verdauliche Mischung aus "Pac-Man" und "Q-Bert" steht (man muß alle Fußbodenplatten eines scrollenden Spielfeldes einfärben), der wird ordentlich bedient. Trotz einiger Extras und 99 Levels wird Skweek auf Dauer etwas eintönig. Ein paar Spielstufen zwischendurch beharkt man zwar gerne (zum Glück mit Paßwort), mehr als fünf Levels hintereinander sollte man sich allerdings nicht zumuten. Testmuster von Dynatex und CWM. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Victor
Zirka-Preis: 80 Mark

GAME GEAR 63%

Grafik: 59% **Sound: 51%**

Schwierigkeit: mittel

THE SOFTWARE MANIACS

DIE SPEZIALISTEN

»HOTLINE« 030/6944862

	PC	Amiga	ST
Amiga Speichererw. +	-	89,95	-
Bandit Kings o Anc. China +	84,95	79,95	-
Bards Tale 3 +	69,95	69,95	-
Bards Tale 4 (Dragonwars)++	69,95	65,95	-
Battle Isle +	69,95*	65,95*	-
Chuck Yeager's Air Combat	79,95*		
Buck Rogers	69,95	69,95	-
Cadaver ++	72,95*	64,95	64,95
Cadaver Leveldisk ++	-	39,95*	39,95*
Castles +	79,95*	65,95*	-
Centurion Def. of Rome +	69,95	65,95	-
Champions of Krynn +	65,95	65,95	72,95*
Chaos Strikes Back ++/+	-	59,95	62,95
Command HQ	84,95	-	-
Crystals of Arborea ++	67,95*	62,95	62,95*
Curse of the Azure Bonds +	59,95	69,95	72,95
Death Knights of Krynn	72,95	69,95*	-
Dragonflight Spec. Ed. ++	-	59,95	59,95
3-D Construction Kit ++	119,95	119,95	99,95

\+ mit deutscher Anleitung oder Kurzanleitung
++ Programm komplett in deutsch

	PC	Amiga	ST
Dungeonmaster ++	94,95*	62,95	62,95
Eye of the Beholder	69,95	67,95	-
F-15 Strike Eagle 2 +	82,95	79,95	79,95*
Falcon 3.0 +	84,95*	-	-
Fate - Gates of Dawn ++	72,95*	65,95*	65,95*
Flight of the Intruder +	84,95	69,95*	64,95*
Genghis Khan ++/+	84,95	79,95	-
Gods +	-	65,95	65,95
Great Courts 2 ++	70,95*	65,95	65,95
Heart of China	89,95	-	-
Imperium +	72,95	65,95	65,95
Kings Quest 5	89,95	-	-
Lemmings +	72,95	59,95	59,95
Legend of Faerghail ++	72,95	65,95	65,95
Links (neue Kurse da) +	89,95	-	-
M1 Tank Platoon +	84,95	69,95	69,95
Jetfighter	84,95*		
Mario Andretti Racing +	69,95*	65,95*	-
Gunship 2000	94,95*		

Neu: Joysticks + Hintbooks !!

! Neu im Programm ! ★ NES ★ Game Boy ★ Mega Drive ★ Lynx ★ Master System ★

	PC	Amiga	ST
Megatraveller 1 +/++/++	80,95	67,95	67,95*
Midwinter 2 ++	74,95*	69,95*	69,95*
Might & Magic 3	84,95	-	-
Monkey Island ++	79,95	59,95	72,95
M.U.D.S. ++	69,95	65,95	65,95*
NAM 1965-75 +	84,95	69,95	69,95
PGA Tour Golf +	69,95	65,95	-
Pirates +	59,95	59,95	59,95
Pool of Radiance +	64,95	64,95	64,95*
Powermonger +	72,95*	68,95	68,95
Powermonger Data Disk +	-	39,95*	39,95*
Quest for Glory 2 (Sierra)	89,95	89,95	89,95*
Railroad Tycoon +/++/++	80,95	74,95	74,95*
Red Baron	89,95	89,95*	-
Rings of Medusa 2 ++	72,95*	65,95*	65,95*
Secret of Silver Blades -/+/+	65,95	65,95*	65,95*
Silent Service 2 +	79,95*	79,95*	
Sim City Architecture 1 o 2+	39,95	39,95	39,95*
Sim Earth ++	89,95	i.V.	i.V.

Täglich Neuheiten !!

	PC	Amiga	ST
Soundblaster-Karte +	350,-	-	-
Space Quest 4	89,95	-	-
Spirit of Adventure ++	72,95*	65,95*	65,95*
Their Finest Hour 1 +	69,95	69,95	69,95
Their Finest Hour 2	79,95*	-	-
Transworld ++	69,95	65,95	65,95
TV Sports Baseball +	79,95*	69,95*	-
TV Sports Rollerbabes +	79,95*	69,95*	-
Ultima 5	72,95	69,95	70,95
Ultima 6 +	79,95	79,95*	-
Ultima W1 Savage Empire +	79,95	-	-
Ultima W2 Martian Dream +	79,95*	-	-
UMS 2 +	79,95	69,95	69,95
Warlords	69,95	65,95	-
Wing Commander +	79,95	79,95*	-
Wing C. Secret Mission 1 o 2	39,95	-	-
Wizardry 1-5 je	44,95	-	-
Wizardry 6-Bane of Cosmic...	79,95	79,95	-
Wonderland	84,95	72,95	72,95

Über 400 lieferbare Spiele !!

Der Versand erfolgt per Nachnahme. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Preise gelten, solange Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 8DM Versandkosten, bis 200 DM: 6DM, bis 400 DM: 4DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Unsere Hotline ist 24 Std. täglich und 7 Tage die Woche für Euch geschaltet. Live erreicht Ihr uns Montag, Donnerstag, Freitag 13 bis 20.00 Uhr sowie Dienstag, Mittwoch 16.00 bis 20.00 Uhr. Quält Euch der Wissensdurst besonders, versuchts auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Games waren bei Anzeigenschluß (07.06.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen meistens erhältlich. Seid Ihr zufällig in Berlin, könnt Ihr die Games auch (bitte anrufen) selbst abholen. Inhaber Goepel, Hirling, Pyls GbR

HB-Soft

Hardware + Software
Herbert Behnke
Homburger Str. 79, 6660 Zweibrücken

Titel	AMIGA	MS-DOS
3D Construction Kit	116,95	116,95
4D-Sports Boxing	87,95	87,95
A-10 Tank Killer	79,95	79,95
A.T.P. Airline Transport Pilot	-	104,95
Atomino	59,95	65,90
B.A.T.	82,95	82,95
Bard's Tale III	65,95	79,95
Battle Command	68,95	76,95
Big Business	58,95	64,95
Buck Rogers	72,90	84,95
Budokan	74,95	74,95
Carcharodon	a. A.	a. A.
Challenger	79,95	79,95
Champions of Krynn	74,95	74,95
Crown	64,95	68,95
Elvira Mistress o.t.Dark	76,95	99,95
Excalibur	a. A.	a. A.
Eye of the Beholder	74,95	74,95
F-15 Strike Eagle II	79,95	79,95
F-16 Falcon	69,95	89,95
F-16 Falcon Mission Disk 2	59,95	-
F-19 Stealth Fighter	74,95	84,95
Flight of the Intruder	74,95	89,95
Ghenghis Khan	83,95	83,95
Great Courts II	74,95	74,95
Hydra	37,95	-
Indiana Jones 3 Adv.	69,95	69,95
Ishido	69,95	79,95
Kalhaan	74,95	74,95
Kick Off II	56,95	74,95
Kings Quest 5	86,95	86,95
Lemmings	79,95	79,95
Lettrix	59,95	64,95
Links	-	85,95
Loom	75,95	79,95
Loopz	49,95	65,90
M.U.D.S.	69,95	79,95
M1 Tank Platoon	75,95	85,95
Mig-29 Fulcrum	79,90	79,90
Nam	72,95	84,95
Pirates	62,95	69,95
Prince of Persia	74,95	79,95
Projekt Prometheus	69,95	-
Puzznik	59,90	-
Railroad Tycoon	89,95	94,95
Red Baron	85,95	85,95
Return of Medusa	69,95	69,95
Secret of Monkey Island	87,95	87,95
Sim City + Populous	74,95	74,95
Sim Earth	-	79,90
Skull & Crossbones	62,95	62,95
Sorcerers Get All the Girls	-	74,95
Space Quest IV	-	88,90
Spirit of Adventure	a. A.	a. A.
Stellar 7	59,95	59,95
Teenage Mutant Hero Turtles	79,95	79,95
Their Finest Hour	79,95	79,95
Tracon II	135,95	135,95
Transworld	62,95	-
UMS 2	85,90	85,90
Wild West World	84,95	-
Wing Commander	-	89,90

Nur Versand — Versandkosten DM 6,50
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten

Tel.: 06332-14318

Theo KRANZ VERSAND

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg

Tel.: 09 31/ 57 16 01

Demnächst :

Mega Drive: Sonic T.H., 688 Attack Sub, Fantasia, Phantasy Star 3

PC: F-15 Strike Eagle II, Gunship 2000, Falcon 3.0

PC-Engine: Legend of Hero Tonma, Bonk's Revenge

Lynx: W. Soccer, Warbirds.

Game Gear: Face Card, Out Run, J.M. Football, Pac Man

Game Boy: WWF Superstars, NBA All Star Challenge, Beetle Juice

NES: Mega Man 2, Duck Tales, Battle of Olympus

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSEN PREISLISTEN FÜR AMIGA, PC, NINTENDO, SEGA MASTER, SEGA MEGA DRIVE, PC-ENGINE, ATARI LYNX UND GAME BOY AN. VERSAND PER NN. 8,-DM;BEI VORK. 4,-DM.

PREISÄND. IRRTÜMER VORBEHALTEN.

Der Gebrauch von Hochfrequenzgeräten ohne FZZ.NR kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden!

Dritter Mann gesucht !



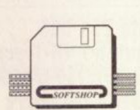
Sie sind unser dritter Mann! Zwei Skatbrüder werden von PC-Skat perfekt simuliert. PC-Skat richtet sich nach den deutschen Skatregeln vom März 1991. Es ist sehr spielstark und daher auch interessant für gute Skatspieler. Für weniger geübte Spieler ist PC-Skat ein idealer Trainer, da die Skatregeln einschließlich Beispielen mitgeliefert werden und nach jedem Spiel alle Karten (von allen Spielern und vom Skat) aufgedeckt werden. Damit haben Anfänger die Möglichkeit, ein Spiel nachzuvollziehen und Profis zudem eine Kontrolle über die gewahrte Fairneß des Programms.

PC-Skat beherrscht alle Farbenspiele, Grandspiele und Nullspiele. Auch alle Varianten wie Hand, Schneider, Schwarz und Angesagt bietet das Programm. Bei Spielbeginn wird gereizt und am Spielende wird korrekt abgerechnet und in eine fortlaufende Spielliste eingetragen. Die Skatregeln und Beispiele können auf dem Bildschirm abgerufen oder im Handbuch nachgelesen werden.

unverbindl. Preisempfehlung DM 79,-

Hardware-Anforderung:
PC/XT/AT und Kompatible, 256 KB RAM, beliebige Grafikkarte (Hercules, CGA, EGA, VGA), 1 Diskettenlaufwerk, Festplatte wird unterstützt.

SOFTSHOP GmbH
Sonnenwall 83 · 4100 Duisburg 1
Fax 0203/29756 · Tel. 0203/26251



L'Atelier Duisburg

MUSIK BÜCHER FILM

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kino- und Videofilme sowie spannende Bücher und Comics informieren. Das bewährte Test-Team, bestehend aus Volker, Martin, Anatol, Michael, Heinrich und Winnie, kommt natürlich auch hier zum Einsatz. Welche CDs, Bücher, Comics, Videos oder Kinofilme besprochen werden, richtet sich danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Wir stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend**, über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis hin zu einem niederschmetternden **mangelhaft**. *mg*

COMPACT DISC

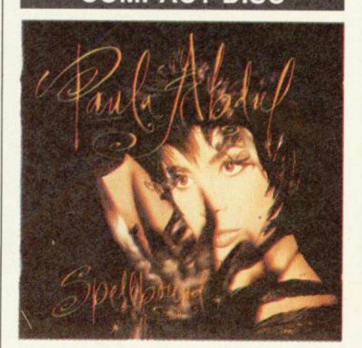


ELO: Part Two

Ohne Exfrontmann Jeff Lynne, aber mit dem unverwechselbaren Klassikrock-Sound meldet sich das Electric Light Orchestra zurück. "Part Two" ist ein nostalgischer Wonnetrip für Freunde der alten ELO-Scheiben; die Mischung aus eingängigen Popmelodien und forschen Streicherarrangements flutscht fast so gut wie einst in den Siebziger Jahren. Der neue Sänger Eric Troyer schrieb fleißig Songs und lieferte mit "Honest Men" auch eine ohrwurmige Hitsingle ab. Trotz Tendenzen zum Selbstplagiat ein nettes Album. *hl*

Eurostar 39810122
42:12 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC

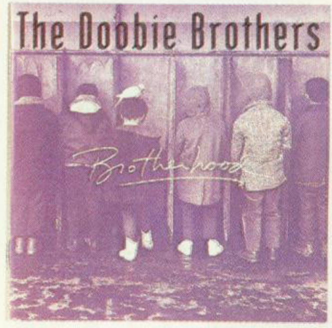


Paula Abdul: Spellbound

Die neue Scheibe von Paula Abdul hält nicht, was die äußerst tanzbare "Forever your Girl"-Erstlings-CD versprach. Die schnellen Stücke orientieren sich am House-Stil, vier Schmachtfetzen sollen wohl beweisen, daß Paula Gesangsunterricht genommen hat. Eine von Prince produzierte Nummer darf auch nicht fehlen. Ansonsten fällt auf, daß bis auf die gute Paula fast niemand vom Team der Debüt-LP mitgearbeitet hat. *Boris Schneider/mg*

Virgin CDVUS 33
52:19 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC

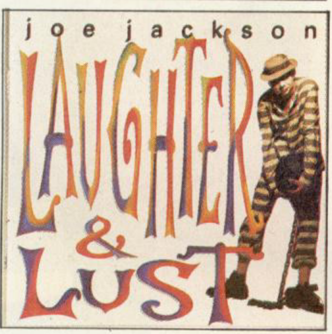


Doobie Brothers: Brotherhood

Die zweite Doobie-Brothers-CD nach ihrer Wiedervereinigung geriet eine Gangart härter. Von den einst lockerflockigen Westcoast-Rhythmen ist wenig zu spüren, kernige Drum-Attacken und griffige Gitarrensoli dominieren. Gefühlvolle Sentimentalitäten wie "Our Love" leistet man sich nur vereinzelt. Alles in allem ein respektables Rock-Album von der Stange, das einstige Songschreiber-Qualitäten teils schmerzlich vermissen läßt. Alte Fans dürften teils recht enttäuscht sein. *mg*

Capitol CDP 7 94623 2
45:00 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC

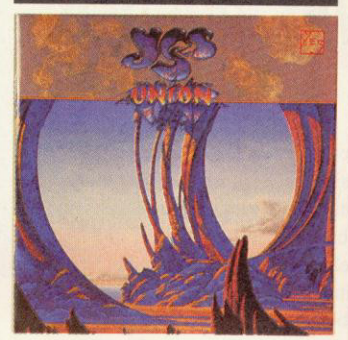


Joe Jackson: Laughter & Lust

Technisch brillant, filigran arrangiert, sauber komponiert, intelligente Texte — aber ohne Rest geht "Laughter & Lust" nicht auf. Joe Jackson liefert 13 grundanständige Ohrwürmer ab, die leider zu glatt klingen; da hatte seine letzte Platte "Blaze of Glory" mehr Kraft. Reinspielen sollte man in das geschmeidige "Stranger than fiction", das Fleetwood-Mac-Hämmerchen "Oh Well" und die unvermeidliche "Hit Single". Anspruchsvolle lesen den Text von "It's all to much". *al*

Virgin 211 413
51:40 Minuten / 13 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC

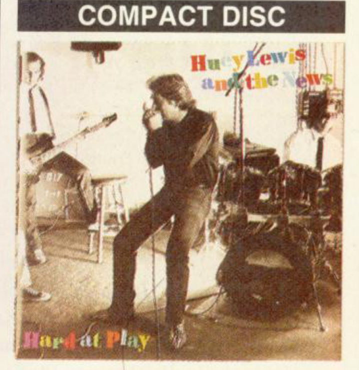


Yes: Union

Sie mögen sich wieder: Nach zwischenzeitlicher Aufteilung in zwei verschiedene Bands fanden sich die Herren Anderson, Wakeman & Co. wieder zu einem gemeinsamen Yes-Album ein. Acht Musiker gehören zur momentanen Besetzung, die fleißig ihre 15 Tracks einspielten. Musikalisch wird eine angenehme Mischung aus verspielten Melodien auf knackigen Rhythmusteppichen geboten. Kracher wie "Shock to the System" überzeugen ebenso wie das höchst eingängige "Saving my Heart", ein gassenhauerträchtiger Reggae-Verschnitt. *hl*

Arista 261 558
69:55 Minuten / 15 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC

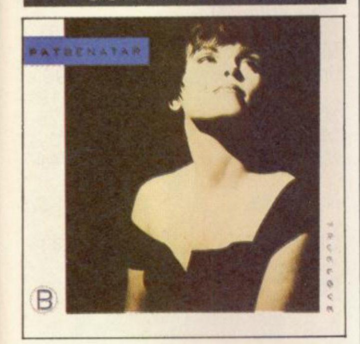


Huey Lewis: Hard at Play

Nach dem schlappen "Small World"-Album und einer kleinen schöpferischen Pause meldet sich US-Rocker Huey Lewis in prächtiger Form zurück. Seine neue CD bietet eine sehr ausgewogene Mischung aus handfesten Fetzern und einschmeichelndem Schubidu-Pop ("Best of me"). "Hard at Play" sprüht vor echter Spielfreude, die Riffs und Melodien sitzen, und die ganze Sache macht schlicht und einfach Spaß: Echter Profi-Rock, gut zum Zuhören und partykompatibel. *hl*

EMI CDP-7-93355-2
46:23 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Pat Benatar: True Love

Stilvoller Stilwechsel: Pat Benatar hat ihr heimatliches Rock-Reich verlassen und sich ins Swing-Lager vorgesungen. Mit viel Stimme, wuchtigen Bläsern und zupfendem Baß trägt sie verlustpunktfrei elf Klassesongs vor. Vom schmissigen "Bloodshot Eyes" (genial!) bis zum schmeichelnden Schmuse-Blues "Evening" gibt's kraftvolles 20er-Jahre-Feeling mit modernem Touch. Eine der elegantesten, überzeugendsten und frechsten Platten des Jahres. *mg*

Chrysalis CCD 1805
38:45 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
hervorragend

MUSIKVIDEO

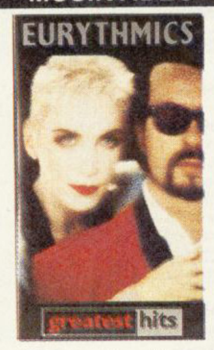


Country Music Video Magazine

Der neueste Schrei im Mediendschungel sind Zeitschriften auf Video. Neben Interviews mit den Stars der Branche gibt's Live-Mitschnitte und Einblicke in Videoclips. Alle veröffentlichten Berichte wurden exklusiv für die Video Magazines recherchiert. Jede der drei bislang erhältlichen Folgen bietet rund 60 Minuten englischsprachige Information und Unterhaltung. Ähnliche Videozeitschriften gibt's auch für Heavy Metal, Rap und Dancefloor. *mg*

BMG 790453/790 498/791 095
je ca. 60 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

MUSIKVIDEO

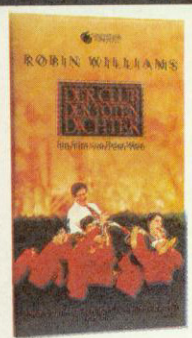


Eurythmics: Greatest Hits

Die Zusammenstellung der gesammelten Singlehits des britischen Elektropop-Duos Eurythmics ist nicht nur ein Ohrenschmaus; auch fürs Auge wird bei dieser Clip-Zusammenstellung viel geboten. Dank des enormen Selbstdarstellungstalents von Frontfrau Annie Lennox wird dieses abwechslungsreiche Video von "Sweet Dreams" bis "Angel" nie langweilig: ein Bilder-Whirlpool zeitloser Popklassiker mit erfreulich wenig Durchhängern. *hl*

CMV 49064 2
ca. 95 Minuten / 21 Tracks
POWER-WERTUNG:
hervorragend

VIDEOFILM



Der Club der toten Dichter

Anfang eines neuen Schuljahres: Traditionsgemäß versammelt sich die gesamte Belegschaft eines privaten Knaben-Colleges im großen Auditorium des altehrwürdigen Gebäudes. In der feierlichen Ansprache des Direktors werden den frisch dem Elternhaus entlassenen Eleven die vier ehernen Prinzipien ihrer Erziehung an Herz und Nieren gelegt: Tradition, Disziplin, Ehre und Leistung. Privilegiert sind sie, an dieser Schule zu lernen, der Absprung in die weiterführenden Eliteschulen ist jedem folgsamen Schüler gewiß.

"Travestie — Ekel — Dekandenz — Lethargie" lautet die trotzige Gegenwehr der Schüler des zweiten Jahrgangs. Dabei haben sie allerdings nicht mit dem neuen Lehrer für Literatur und Sport, John Keating (hervorragend dargestellt von Robin Williams), gerechnet. Mit ungewohnten Schlagworten wie "Carpe diem, nutze den Tag (so lange du Zeit dazu hast)", und "Habe den Mut, deine eigenen Entwürfe zu gestalten", führt er sich in den Unterrichtsbetrieb ein. So viel Ermunterung zur Eigeninitiative regt natürlich an. Schon bald ist der "Club der toten Dichter" aufgefrischt, dem früher schon John Keating angehörte. Hier werden bei nächtlichen Treffen Ideale der Romantik wiederbelebt, aber auch die unvermeidlich-pubertären Dummheiten ausgeheckt. Jedoch weder die verknöcherte Erziehungsgarde noch die Eltern können sich für die Erziehung ihrer Kinder zu selbständigen "Freidenkern" begeistern, und so spitzt sich die Situation zu.

Puh! Ließen sich bedeutungsschwere Inhalte in Kilos ausdrücken, würde dieser Film bestimmt einige auf die Waage stellen: viel Belehrung fürs Geld. Trotzdem ein sehenswerter Streifen über das Erwachsenwerden. *up*

Regie: **Peter Weir**
Produzenten: **Steven Haft, Witt Thomas**
Drehbuch: **Tom Schulmann**
Darsteller: **Robin Williams**
Laufzeit: **123 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 12 Jahren**
Videoanbieter: **Touchstone**
POWER-WERTUNG
empfehlenswert

MUSIKVIDEO



New Kid in the Class

"New Kid in the Class" ist ein Double-Feature-Zeichentrickfilm um die fünf quäkenden und hopsenden Teeny-Stars New Kids on the Block. Deren Starcuts und Band-Poster sind zur Zeit der beliebteste Wandschmuck kleiner Mädchen und großer Konzertagenturen. Auch auf Video steht nicht die Musik im Vordergrund, je fünf Minuten müssen genügen. Von den nicht übermäßig dümmlichen Trickfilmen werden Fans gut unterhalten. Amerikanische Fließbandware, nicht mehr. *wi*

CMV 49889 2
44 Minuten / 8 Tracks
POWER-WERTUNG:
für Fans

MUSIKVIDEO

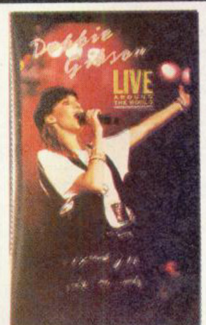


Lights, Camera...

...Suicidal: Auch nach knapp zehn Jahren rocken Suicidal Tendencies, metallastige Idole der amerikanischen Skate-Bewegung, noch so fröhlich und unverdorben, daß anderen Mainstream-Combos Hören und Sehen vergeht. Der unverkennbare Suicidal-Stil folgt einem simplen Schema: Obligatorisch ruhige "Heavy Emotion"-Parts wechseln mit wüstem Gebolze, das seit den frühen Hardcore-Tagen nichts an Geschwindigkeit verloren hat. Der Video ist ein Zusammenschnitt aus sieben Suicidal-Clips, Monologen des Leadsängers Muir übers Skaten und die Musik. *wi*

SMV 49902-2
43 Minuten / 7 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

MUSIKVIDEO



Debbie Gibson: Live around the World

Das perfekte Geschenk für jeden Gibson-Fan: Neben einem gut fünfzigminütigen Konzertmitschnitt erlebt Ihr Energiebündel Debbie in acht Videoclips und Interviews. Das Songmaterial wurde größtenteils aus der fantastischen "Electric Youth"- sowie der mittelprächtigen "Anything is possible"-CD rekrutiert. Die beachtlichen 90 Minuten Unterhaltung für Ohr und Auge gibt's für bescheidene 40 Mark. *mg*

Warner 7567-50171-3
ca. 90 Minuten / 16 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

FANTASY PRODUCTIONS GmbH
Spezialist für Strategie- und Rollenspiele

SSI: AD&D-SERIE	A	ST	64	IBM
Champions of Krynn		94	84	84
Curse of the Azure Bonds	94		84	64
Death Knights of Krynn	94			94
Hillsfar	84	84	64	84
War of the Lance			84	94
DM Assistant Vol. II			29	
Pool of Radiance	74	79	84	84
Secret of the Silver Blades	84		74	84
Eye of the Beholder	94			94
Gateway to Savage Frontier				94

SSI-PREISHÄMMER	A	ST	64	IBM
Phantasie III			29	29
Demons Winter		29		
Questron II	29	29	29	29
Stellar Crusade	29	29		
Star Command	29			
Red Lightning	29	29		
Phantasie Bonus Edition				58
(Phantasie1/Wizard's Crown/Phantasie 3)				
Roadwar Bonus Edition				59
(Roadwar 2000/Roadwar Euro/WG Const. Set)				

STRATEGIESPIELE	A	ST	64	IBM
General Quarters				
Action off River Plate				79
Austerlitz				79
Banzai				79
Battleship Bismarck				79
Borodino				79
Action in the North Atlantic				79
German Raider Atlantis				79
Midway				79
Prelude to Jutland				79
Storm Computers				
Blitzkrieg at the Ardennes	109			109
White Death	109			109
Action Stations!	109			109
Three-Sixty				
Harpoon (US)	109			109
Battle Set 2, 3 (nur mit US) je	59			59
Harpoon Editor	79			79
SSI-Neuheiten				
Conflict Middle East				109
Medieval Lords				109
Overrun	94			
Second Front	99			109
Typhoon of Steel	109			109

STRATEGIESPIELE	A	ST	64	IBM
Simulations Canada				
Barbarossa to Stalingrad	99	99		99
Battle of the Atlantic		99		99
BattleTank: Kursk to Berlin		99		99
Fall Gelb		99	99	99
Fifth Eskadra		99	99	99
Fleet Med	99	99		99
Golan Front		99	99	99
Grand Fleet		99		99
Grey Seas, Grey Skies		99	99	99
In Harms Way	99	99	99	99
Kriegsmarine	99	99		99
Kursk Campaign	99	99		99
Long Lance		99	99	99
MBT: Central Germany	99	99		99
MBT: Northern Germany	99	99		99
Malta Storm	99	99		99
Moscow Campaign	99	99		99
Northern Fleet		99		99
Operation Overlord	99	99		99
Pacific Storm	99	99		99
Rommel at El Alamein	99	99		99
Rommel at Gazala	99	99		99
Seventh Fleet		99	99	99
Stalingrad Campaign		99	99	99

EA-PREISHITS	A	ST	64	IBM
Bards Tale I	39			39
Bards Tale II	39			49
Blue Max				49
Centurion:Defender of Rome				59
Fountain of Dreams				49
Sentinel Worlds			39	39
Tunnels & Trolls				49
Wasteland				39

MICROPROSE-HITS	A	ST	64	IBM
Airborne Ranger				
F-15 Strike Eagle I				
Gunship	39	39	39	39
Pirates	39	39	39	39
Red Storm Rising	39	39	39	39
Silent Service I	29	29	39	29

DIVERSE STRATEGIESPIELE	
Computer Diplomacy	89
Command HQ	109
Decision at Gettysburg	99

KOEI	A	ST	64	IBM
Romance of the 3 Kingdoms	119			119
Ghenghis Khan	99			99
Nobunagas Ambition	119			119
Nobunagas Ambition II				119
Bandit Kings of Ancient China	99			99

☆☆ NEUHEITEN ☆☆	
Heart of China	109
Martian Dreams	109
Secret Weapons Luftwaffe	109
Might& Magic III	109
MegaTraveller II - Quest Ancients	109

FANTASY-RSP	A	ST	64	IBM
Dark Heart of Uukrul				79
Bard's Tale III	84		54	94
Keys to Maramon				94
Lord of the Rings				109
Might & Magic I			59	79
Might & Magic II	94		59	94
Might & Magic Bundle (I+II+Buch)				119
Ultima Trilogie (I-III)			54	74
Ultima IV	74	79	54	54
Ultima V	94	94	84	94
Ultima VI				109
Wizardry Trilogie (I-III)			89	99
Wizardry I/II oder III je			39	49
Wizardry IV				49
Wizardry V			39	49
Wizardry VI /Bane Cosmic	99			99

SF-ROLLENSPIELE	A	ST	64	IBM
2400 AD				79
Alternate Reality/The City				19
Bad Blood				94
Battletech II - Revenge				99
Buck Rogers	94		74	94
Hard Nova				94
MechWarrior				79
MegaTraveller I	84	84		99
Space 1889				109
Space Rogue				69
Starflight I	84	84	49	69
Starflight II				84

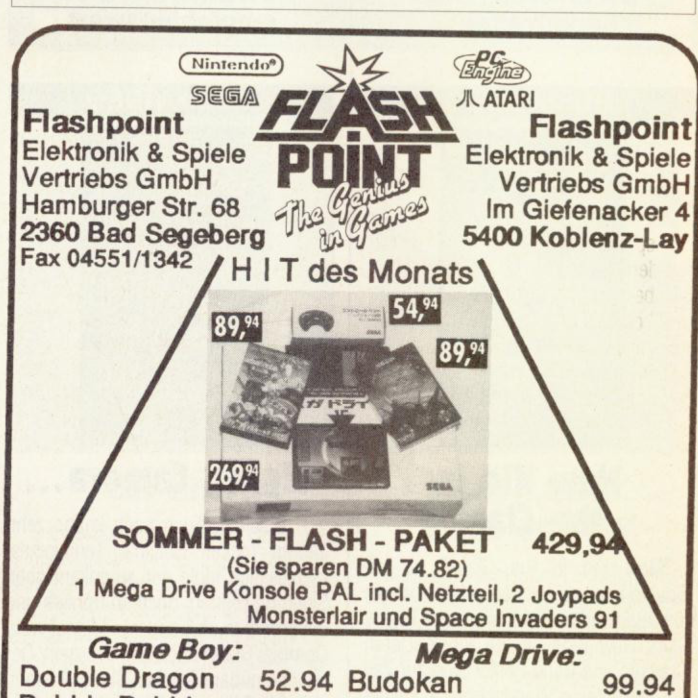
SF/FANTASY ALLGEMEIN	A	ST	64	IBM
Breach II	19			19
Drachen von Laas	69	69		69
Imperium	84			94
Midwinter	59	59		59
Reneg. Legion Interceptor				109
Rise of the Dragon				109
Star Saga I & II je				109
Warlords	84			84
Wing Commander				99
Wing Cmdr. Mission Disk I/II je				49

Gratiskatalog mitbestellen!
(64 Seiten; 6000 Brett-/Buch-/Computerspiele)

Fett gedruckte Titel waren bei Drucklegung noch nicht erschienen. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telef. von 10-18 Uhr. Lieferungen per NN (plus DM 6,50) oder Vorausscheck (plus DM 4,00)

FANTASY PRODUCTIONS GmbH
Konkordiastr. 61 Postfach 260165
4000 Düsseldorf 1 Tel. 0211/397667

INSERENTENVERZEICHNIS



Game Boy:		*Mega Drive:*	
Double Dragon	52.94	Budokan	99.94
Bubble Bobble	59.94	Ghostbusters	47.94
Pinball	44.94	Crack Down	54.94

Alle Preise zzgl. Versandkosten von DM 10,-

0 45 51 / 40 97

Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. SEGA ist ein eingetragenes Warenzeichen der SEGA Enterprices Ltd. NEC ist ein eingetragenes Warenzeichen der NEC Corporation. Mega Drive ist ein Importgerät ohne VDE und FTZ Nr. Die Inbetriebnahme kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden.

Coupon **PP 8/91**

Fordern Sie kostenlos unseren neuen FLASHPOINT-SPEZIALKATALOG 2/91 an.

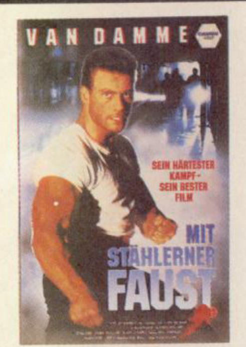
Name: ____________

Straße: ____________

Ort: ____________

System: ☐ Sega / Mega ☐ Nintendo ☐ PC-Engine ☐ Game Boy

VIDEOFILM



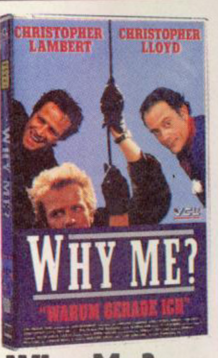
Mit stählerner Faust

Van Damme verkörpert den Cop Louis Burke — ein Spezialist für harte Fälle. Kaum hat er seinen letzten Gangster, den irren Killer "Sandman", hinter Schloß und Riegel gebracht, wartet schon eine neue Aufgabe. In einem Gefängnis sterben die Häftlinge wie die Fliegen; irgendwas ist faul im Knast. Burke wird, als Verbrecher getarnt, in das Gefängnis gesteckt, um den wahren Grund für die mysteriösen Todesfälle herauszubekommen. Bei seinen Ermittlungen stößt er auf die schaurige Wahrheit: Die Wärter und ein paar Häftlinge betreiben einen florierenden Organhandel. Schließlich wird auch noch der "Sandman" in den gleichen Knast verlegt. Burkes Tarnung fliegt auf und alle wollen nur das eine: Burke umlegen.

Zugegeben, das Knastszenario ist sicher nicht das frischeste, aber wenn Van Damme so weitermacht, dürfte er selbst Action-Profis wie Sly Stallone das Wasser abgraben. Zu gewaltigen schauspielerischen Glanzleistungen fährt der kämpfende Mime zwar nicht auf, aber bislang ragt "Mit stählerner Faust" deutlich aus den bisherigen Filmen mit dem Belgier heraus. Eine schlichte, aber konsequent gestrickte Story; mehr als nur ein paar hastig gekeuchte Dialoge. Eine recht gelungene Besetzung der Nebenrollen und ein ziemlich flottes Tempo sorgen für unbeschwerte 90 Minuten vor der Flimmerkiste. Fans ultraharter Knochenknacker-Filme hätten sich wohl etwas mehr Prügeleien gewünscht (obwohl Van Damme immer noch heftigen Körpereinsatz bringt). Für den Freund "normaler" Actionkost ist "Mit stählerner Faust" schon eher geeignet. *mh*

Regie: **Deran Sarafian**
Produzent: **Mark Disalle**
Drehbuch: **David S. Goyer**
Darsteller: **Jean-Claude Van Damme, Cynthia Gibb, Robert Guillaume, Patrick Kilpatrick, George Dickerson**
Laufzeit: **86 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 18 Jahren**
Videoanbieter: **Cannon/VMP**
POWER-WERTUNG: durchschnittlich

VIDEOFILM



Why Me? — Warum gerade ich?

Filmbeau Christopher Lambert, der weichgespülte Franzose mit dem Silberblick, darf sich in "Why Me?" als Profi-Dieb betätigen. Wie es der Zufall will, stößt er bei einem seiner Raubzüge auf das "Byzantinische Feuer", den größten Rubin der Welt. Besagter Klunker galt seit 800 Jahren als verschollen, bis er unter mysteriösen Umständen in Los Angeles auftauchte. Bei der feierlichen Übergabe an den rechtmäßigen Eigentümer, die türkische Regierung, werden die CIA-Agenten von armenischen Terroristen überfallen. Das "Byzantinische Feuer" landet im Safe eines armenischen Juweliers und eben dieser Safe wird von Gus, alias Christopher Lambert, heimgesucht.

Es kommt natürlich, wie es in einer Komödie kommen muß. Bald hat Gus nicht nur die Türken, die Polizei von Los Angeles und den gesamten CIA auf dem Hals, auch die Armenier und die vereinte Unterwelt von L.A. heften sich an seine Fersen. Zusammen mit seinem Gehilfen Bruno, Christopher "Back to the Future" Lloyd, muß Gus Himmel und Hölle in Bewegung setzen, um den verfluchten Klunker wieder loszuwerden. Zum Schluß jagt jeder jeden und ganz Los Angeles wird zum Tollhaus.

Why Me? ist einer dieser typisch amerikanischen Dutzend-Komödien: Die Dialoge sind flach, der Humor von banalster Sorte und das zusammengeschusterte Drehbuch paßt hinten und vorne nicht.

Warum sich zwei recht etablierte Schauspieler wie Lambert und Lloyd zu Knallchargen degradieren lassen, bleibt ein unergründliches Geheimnis. Wahrscheinlich war gerade Ebbe in der Kasse und Geld stinkt ja bekanntlich nicht. *vw*

Regie: **Gene Quintano**
Produzent: **Marjorie Israel**
Drehbuch: **Donald E. Westlake, Leonard Maas**
Darsteller: **Christopher Lambert, Christopher Lloyd**
Laufzeit: **ca. 90 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 12 Jahren**
Video-Anbieter: **VCL**
POWER-WERTUNG: für Fans

VIDEOFILM



Stirb langsam 2

John McClane ist nicht zu beneiden. Wo immer der smarte Ami-Cop auftaucht, ist der Teufel los: Söldnerscharen heften sich an seine Fersen, Terroristen trachten ihm nach dem Leben, ganze Stadtviertel fliegen nebenbei in die Luft und überall herrscht Mord und Totschlag. McClane wird verprügelt, verbrannt, gebeutelt und geschunden — doch nichts kann ihn stoppen.

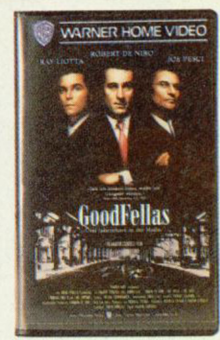
Bruce Willis hatte zwar nach dem ersten Teil von "Stirb langsam" ewige Abstinenz geschworen, doch ein fürstlicher Gehaltsscheck aus Hollywood hat ihn wohl umgestimmt. Dem Zuschauer kann's nur Recht sein: Auch der zweite Teil von "Stirb langsam" läßt keinen Stunt aus. Wieder werden die Freunde des Actionkinos fürstlich bedient.

Diesmal legt eine waffenstarrende Söldnertruppe den Flughafen von Washington lahm, um die Auslieferung eines mittelamerikanischen Diktators zu verhindern. Der Plan hätte sicherlich geklappt, doch zum Glück ist Tausendsassa McClane am Ort des Geschehens, um das Schlimmste zu verhindern. Fast im Alleingang mischt er die Bande auf, rettet unzähligen Menschen das Leben und darf zum Schluß sein geliebtes Eheweib in die Arme schließen.

Kompliment, die Fortsetzung ist gelungen: Auf Schritt und Tritt verwöhnt die Professionalität aller Beteiligten. Bruce Willis gibt sein gewohnt (herzerfrischend selbstironisch) Bestes, der Filmschnitt unterstützt die Action aufs Feinste und der Kameramann versteht sein Handwerk. Die Bilder werden dem Zuschauer so rasant auf die Netzhaut genagelt, daß kaum Zeit zum Luftholen bleibt. Bei dem ganzen Tohuwabohu hat nur ein kleines Detail vollständig kapituliert: die Logik. *vw*

Regie: **Renny Harlin**
Produzent: **Lloyd Levin, Michael Levy**
Drehbuch: **Steven E. de Souza, Doug Richardson**
Darsteller: **Bruce Willis, Bonnie Bedelia, William Atherton, Reginald Veljohnson**
Laufzeit: **119 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 16 Jahren**
Video-Anbieter: **CBS Fox**
POWER-WERTUNG: empfehlenswert

VIDEOFILM



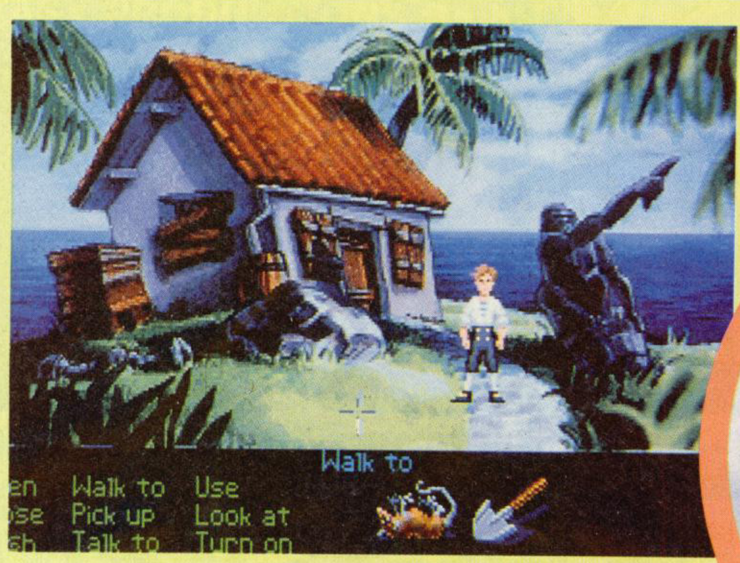
Good Fellas

Regie-Altmeister Martin Scorcese kehrt immer wieder gerne zu seinen italienischen Einwandererwurzeln zurück: "Good Fellas" ist die authentische Lebensgeschichte des Halbitalieners Henry Hill. Wann immer in amerikanischen Filmen Italiener die Hauptrollen spielen, darf eine Institution nicht fehlen — die Mafia.

Hill wächst in den fünfziger Jahren in ärmlichen Verhältnissen in New York auf. Bereits in jungen Jahren beschließt er, sich seinen Platz in der Welt des organisierten Verbrechens zu suchen. Vom einfachen Laufburschen steigt er in der Hierarchie zum gutbezahlten Profigangster auf. Die nächsten drei Jahrzehnte lebt er wie die Made im Speck, hat seine Finger in diversen Schmuggelgeschäften und beteiligt sich an lukrativen Raubüberfällen. Wer sich unter den Schutz der mächtigen Mafia begibt, muß sich um Polizei und Staatsanwälte keine Sorgen machen. Scorcese beobachtet seine Landsleute sehr genau: Das fängt an bei dem manchmal nervtötenden südländischen Redefluß und hört bei der fast schon religiösen Verehrung der Mama noch lange nicht auf. Die dokumentarische Erzählweise (von Kameramann Michael Ballhaus gekonnt umgesetzt) läßt trotzdem Raum für spannende und lustige Episoden aus dem ganz normalen Leben eines Mafiosi. Zu Hause warten Frau und Kinder mit dem obligatorischen Nudelgericht, während zwei Straßen weiter die Freundin in ähnlich bürgerlichen Verhältnissen residiert.

"Good Fellas" bietet einen erfrischend unverbrauchten Einblick in das Mafiamilieu: Auch der schlimmste Killer steigt abends in die Pantoffeln und führt ein Leben wie du und ich. *vw*

Regie: **Martin Scorcese**
Produzent: **Barbara de Fina**
Drehbuch: **Nicholas Pileggi, Martin Scorcese**
Hauptdarsteller: **Robert de Niro, Ray Liotta, Joe Pesci, Paul Sorvino**
Laufzeit: **140 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 16 Jahren**
Video-Anbieter: **Warner Home Video**
POWER-WERTUNG: empfehlenswert



◀ "Indiana Jones 4" kommt nicht im Kino, sondern nur für Euren Computer

Power to the people, Golf für's Volk: Süßer die Hölzer nie schwingen ▼



Die süße Last auf den breiten Schultern: "Heart of China" ▶



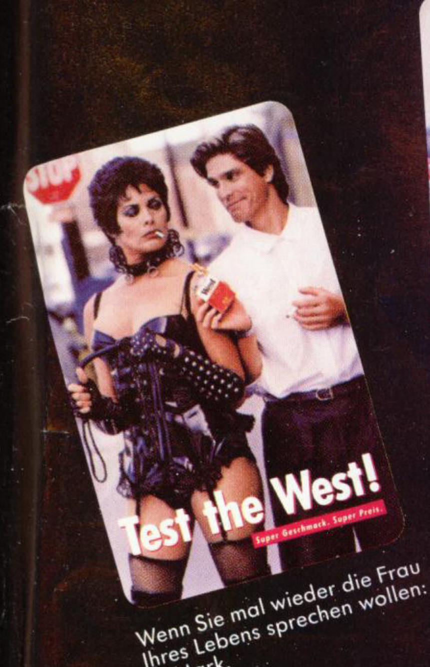
erscheint am

16. August 1991

Was? Schon durch? Neuen Lesestoff gibt's leider erst wieder in vier Wochen. Dann werfen wir einen exklusiven Blick hinter die Kulisse von Lucasfilm Games und berichten detailliert über **Monkey Island 2**, **Indiana Jones 4** und ein neues, noch geheimes Adventure, an dem Steven Spielberg mitgearbeitet hat. Außerdem gibt's einen ausführlichen Test vom Grafik-Epos **Heart of China**, News von SSI's neustem Rollenspiel und andere Überraschungen. Außerdem geplant: Unser **Golf-Schwerpunkt** setzt sich mit den Tücken der Eisen, Hölzer und Bällchen auseinander; Volker kramt das Power-Tips-Kistchen; dazu natürlich eine Menge knackiger Tests — wir erwarten Euch nächsten Monat wieder.

SCHOLZ & FRIENDS

Invest in West: Spekulieren statt telefonieren!



Wenn Sie mal wieder die Frau Ihres Lebens sprechen wollen: 12 Mark.



Wenn Sie eine Begegnung mit der dritten Art wollen: 12 Mark.



Wenn Sie Ihre Reifeprüfung machen wollen: 12 Mark.

Попробуй Вест!

Wenn Sie den Boss höchstpersönlich sprechen wollen: 12 Mark.

Mal unter uns Geschäftemachern: Die West Phone Card ist extrem renditefähig. Pro Motiv gibt's nämlich nur 1000 Stück – und pro Person nur eine! Da kriegt jeder Sammler feuchte Hände. Wer über 18 ist und den Einstieg in die Hochfinanz nicht scheut, sollte schleunigst einen Kleinkredit über DM 17,- (DM 12,- für die Phone Card, DM 5,- für Nachnahme und Versand) aufnehmen. Dazu den Coupon bis spätestens 15. 9. 91 (Einsendeschluß!) ausfüllen und an Drei-De, West Phone Card, Deelböge 5-7, 2000 Hamburg 60 schicken. Wer damit telefoniert, ist selber schuld!

TELEFONKARTE 40
West
AMERICAN BLEND
Full Flavor Cigarettes
FAMOUS QUALITY TOBACCOS

Ich rauche folgende Marke: ____________ (egal, welche, 'ne Phone Card krieg' ich trotzdem).

☐ Ich rauche gar nicht, dafür spekuliere ich gern.

Diese Phone Card will ich

- Old Lady ☐
- Domina ☐
- Alien ☐
- General ☐

Name, Vorname ____________

Straße ____________

PLZ, Wohnort ____________

Geburtsdatum ____________

Datum, Unterschrift ____________

Bitte ausfüllen und an Drei-De, West Phone Card, Deelböge 5-7, 2000 Hamburg 60 schicken.

Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält: 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach DIN).

MANCHESTER UNITED EUROPE

Manchester United Europe bringt seine berühmte Mannschaft in die europäische Arena der Knockout-Klubwettkämpfe, einschließlich Europameisterschaft, Europapokal der Landesmeister, Super Cup, UEFA Cup und Clubweltmeisterschaften, die jedes Jahr in Japan stattfinden.

Spielprogramm: 4-Spieler-Option (Benutzung des 4-Spieler-Joystick-Adapters Amiga & Atari ST), vollständige Torwartkontrolle (Amiga & Atari ST), völlig neuartige kontrollmethoden einschließlich Einzelschuß und Nachschuß, neue Ersatzspieler (animierter 1 MB Amiga), Nummer der Spieler auf dem Hemd (Amiga & Atari ST), Einblendung des Namens des Spielers mit Ballkontakt, voller Bildschirm (Amiga), gelbe und rote Karten, Ausscheiden, zeitlupe (1 MB Amiga), Spieler-Statistiken im Wettbewerb, Speicheroption für 7 Spiele (Amiga & Atari ST), 170 Vereinswappen der bekanntesten europäischen Mannschaften (Amiga & Atari ST), Elfmeterschießen während der Meisterschaften, wahlweise Optionen für Action, Management oder vollständige Simulation.



BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!
Mo.- Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 06107/76067

BOMICO IHR SOFTWARE PARTNER
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto

Access VISA